

el espíritu *emprendedor*

motor de futuro

Guía del profesor

creatividad

responsabilidad

confianza en uno

creatividad

responsab

iniciativa confian

espíritu de equipo

autonomía

tenacidad

NIPO:
Depósito Legal: Elaboración y coordinación: DG de Política de la PYME y Secretaría General.
Edición: Ministrerio de Economía.
Secretaría General Técnica.
Subdirección General de Información, Documentación y Publicaciones.
Centro de publicaciones.
Plaza Campillo del Mundo Nuevo, 3.
28005 MADRID.
Tel: 915063740
Fax: 915273951
Diseño:
Imprime:

Índice

7. Introducción

9. Estructura y objetivos de la guía

10. Concepto y cuestiones clave del espíritu emprendedor

- ¿Qué es el espíritu emprendedor?
- ¿Se puede aprender a emprender?
- El espíritu emprendedor y el riesgo

13. Descripción de la asignatura

- Objetivos generales
- Contenidos curriculares
    - Cualidades emprendedoras
    - La empresa como forma de emprender
    - Elaboración del plan de empresa

17. Metodología

- Principios generales
- La función del docente

20. Objetivos, metodología y criterios de evaluación

- Orientaciones generales
    - Contenido I: habilidades emprendedoras
    - Contenido II: la empresa y la actividad empresarial
    - Contenido III: elaboración del proyecto

31. Actividades y recursos didácticos para la práctica docente

97. Bibliografía

EL ESPÍRITU EMPRENDEDOR EN LA NUEVA LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN.

España asumió a partir del Consejo Europeo de Lisboa el compromiso de promover la noción del espíritu emprendedor en su sistema educativo. Por esa razón, se introdujo el espíritu emprendedor en la Ley Orgánica de Calidad de la Educación (LOCE) de 23 de diciembre de 2.002.

El pasado 4 de mayo se publicó en el BOE la Ley Orgánica2/2006, de 3 de mayo de Educación (LOE), que, aunque deroga la LOCE, mantiene el Espíritu Emprendedor entre sus fines y principios. El Espíritu Emprendedor se configura como una competencia básica que los alumnos habrán de desarrollar a lo largo de toda su educación, desde primaria hasta el bachillerato.

A continuación se detallan los artículos de la Ley en los que se desarrolla la enseñanza del espíritu emprendedor. Las referencias de la Guía del Profesor a la LOCE han de entenderse realizadas a la LOE.

En la exposición de Motivos de la LOE se incluye como uno de los objetivos:

[...] En tercer lugar, se ha marcado el objetivo de abrir estos sistemas al mundo exterior, lo que exige reeforzar los lazos de la vida laboral, con la investigación y con la sociedad en general, desarrollar el espíritu emprendedor, [...].

El espíritu emprendedor se recoge en los principios y en los fines del sistema educativo como una **competencia básica** que los alumnos habrán de alcanzar.

Artículo 1. Principios.
f).- La orientación educativa y profesional de los estudiantes, como medio necesario para el logro de una formación personalizada, que propicie una educación integral en conocimientos, destrezas y valores.

Artículo 2. Fines.
1. El sistema educativo español se orientará a la consecución de los siguientes fines:
f).- El desarrollo de la capacidad de los alumnos para regular su propio aprendizaje, confiar en sus aptitudes y conocimientos, así como para desarrollar la creatividad, la iniciativa personal y el espíritu emprendedor.

Asimismo, se introduce en todos los niveles educativos en función del proceso de maduración de los alumnos y se evalúa la adquisición de esta competencia al finalizar cada ciclo.

CAPÍTULO II. Educación primaria.

Art. 16.- Principios Generales.- apdo 2.La finalidad de la educación primaria es proporcionar a todos los niños y niñas una educación que permita afianzar su desarrollo personal y su propio bienestar, adquirir habilidades culturales básicas relativas a la expresión y comprensión oral, a la lectura, a la escritura y al cálculo, y desarrollar las habilidades sociales, los hábitos de trabajo y estudio, el sentido artístico, la creatividad y la afectividad.

Art. 17.- Objetivos de la educación primaria. La educación primaria contribuirá a desarrollar en los niños y niñas las capacidades que les permitan: ***b).****- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje.*

CAPÍTULO III. Educación Secundaria Obligatoria.

Art 23.- Objetivos. La educación secundaria obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan: ***g).-*** *Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el espíritu crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.*

CAPÍTULO IV. Bachillerato.

Art 33.- Objetivos.- El bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan: ***k).-*** *Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.*

CAPÍTULO V. Formación Profesional.

Art 40.- Objetivos. La formación profesional en el sistema educativo contribuirá a que los alumnos y las alumnas adquieran las capacidades que les permitan: ***f).-*** *Afianzar el espíritu emprendedor para el desempeño de actividades e iniciativas empresariales.*

MADRID A 28 DE SEPTIEMBRE DE 2.004

1. Introducción

El marco de la Unión Europea y de los países de la OCDE

En los últimos años, la Unión Europea, consciente de que padece un déficit empresarial en comparación con Estados Unidos, ha venido considerando que el fomento del espíritu emprendedor es clave en la creación de empleo y en la mejora de la competitividad y el crecimiento económico. Por ello ha instado a los Estados miembros a fomentar las actitudes empresariales desde la escuela, pidiéndoles iniciativas para promover la cultura empresarial desde los sistemas educativos.

A partir del Consejo Europeo de Lisboa de marzo de 2000, la educación en el espíritu emprendedor ha sido definida como el motor para una cultura empresarial más dinámica. En esta línea, la Carta Europea de las pequeñas empresas, adoptada en junio de 2000, sugirió entre los compromisos de los países miembros, la inclusión del espíritu emprendedor. También, el Consejo de Ministros de Educación de la UE, de febrero de 2001, señaló entre los objetivos futuros de los sistemas educativos, el refuerzo de los vínculos entre instituciones educativas y empresas, así como el desarrollo del espíritu de empresa en la educación y en la formación.

En el marco de la OCDE y, en concreto, en la I Conferencia de Ministros responsables de PYME, celebrada en Bolonia en junio de 2000, los Ministros firmaron la Carta de Bolonia en la que se reconoce que la competitividad de las PYME será favorecida por la creación de políticas de educación y de gestión de los recursos humanos que fomenten la cultura de innovación y de empresa.

Un paso hacia el futuro: la ley orgánica de calidad de la educación

España ha asumido el compromiso político de promover la noción del espíritu emprendedor en su sistema educativo. Para ello, el Ministerio de Economía y el de Educación, Cultura y Deporte están trabajando de forma conjunta.

El primer resultado de este trabajo en común ha sido el de introducir el espíritu emprendedor, de forma secuencial, en los objetivos y contenidos de los diferentes niveles educativos, desde la Educación Primaria al Bachillerato y también en la Formación Profesional. Esto ha quedado plasmado en la Ley Orgánica 10/2002, de 23 de diciembre de 2002, de Calidad de la Educación.

Según la Exposición de Motivos de dicha Ley:

> En una sociedad que tiende a la universalización, una actitud abierta, la capacidad para tomar iniciativas y la creatividad son valores fundamentales para el desarrollo profesional y personal de los individuos y para el progreso y crecimiento de la sociedad en su conjunto. El espíritu emprendedor es necesario para hacer frente a la evolución de las demandas de empleo en el futuro.

El espíritu emprendedor también se recoge como uno de los **Principios de calidad del sistema educativo**:

> La capacidad de los alumnos para confiar en sus propias aptitudes y conocimientos, desarrollando los valores y principios básicos de creatividad, iniciativa personal y espíritu emprendedor (artículo 1.i de la Ley).

Asimismo, se introduce en todos los niveles educativos siguiendo unos parámetros de dificultad en función del proceso de maduración de los alumnos:

En la Educación Primaria se introduce el espíritu emprendedor como objetivo ya que es en esta etapa donde se asientan los fundamentos del aprendizaje y cuando se adquieren los hábitos de trabajo que servirán a lo largo de toda la vida.

> Desarrollar el espíritu emprendedor, fomentando actitudes de confianza en uno mismo, sentido crítico, creatividad e iniciativa personal (artículo 15.2.i de la Ley).

En la Educación Secundaria se ha introducido el concepto de espíritu emprendedor como un objetivo a alcanzar. En esta etapa se afianzan las capacidades adquiridas en la Educación Primaria y se enriquecen dichas aptitudes con nuevos elementos como la iniciativa, el sentido crítico y el espíritu innovador.

> Consolidar el espíritu emprendedor, desarrollando actitudes de confianza en uno mismo, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades (artículo 22.2.i) de la Ley).

En el Bachillerato se plasma también el espíritu emprendedor en el mismo sentido que en los cursos anteriores con el fin de culminar todo un proceso de aprendizaje que capacite a los jóvenes para enfrentarse a los desafíos de la nueva realidad socioeconómica.

> Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, confianza en uno mismo, sentido crítico, trabajo en equipo y espíritu innovador (artículo 34.2.i) de la Ley).

A la vista de la amplitud del concepto de espíritu emprendedor, no corresponderá de modo exclusivo a una única área o asignatura sino que estará incluido globalmente en los objetivos y contenidos de todas ellas.

2. Estructura y objetivos de la guía

Los contenidos de la guía se organizan en función de los siguientes apartados:

1º. Exposición del contexto desde el que surge la posibilidad de la asignatura optativa "Espíritu Emprendedor", tanto en el ámbito europeo como en el nuevo marco legislativo español.

2º. Presentación de los objetivos de la guía como instrumento que facilita el desarrollo de los principios fundamentales de la Ley Orgánica 10/2002 de 23 de diciembre, de Calidad de la Educación.

3º. Exposición de los conceptos y cuestiones clave del espíritu emprendedor, de la empresa y de la actividad empresarial.

Esta guía pretende sensibilizar al profesorado de la importancia de una metodología específica que, a través de una serie de orientaciones prácticas, transmita de una manera eficaz un concepto nuevo y muy importante en la formación de los alumnos: el espíritu emprendedor.

4º. Desarrollo de contenidos:

- a) Descripción de la asignatura.
- b) Metodología.
- c) Objetivos, metodología y criterios de evaluación.

5º. Un apartado en el que se desarrollan una serie de actividades para la práctica docente.

6º. Para finalizar y en una sexta parte, se detalla la bibliografía de apoyo utilizada para la elaboración de esta guía didáctica.

Ante la necesidad "de la actualización y la mejora continua de la cualificación profesional del profesorado y la adecuación de sus conocimientos y métodos a la evolución de la ciencia y de las didácticas específicas", y dado que las acciones "dirigidas al profesorado constituyen el elemento más valioso y decisivo a la hora de lograr la eficacia y la eficiencia de los sistemas de educación y de formación", a través de programas de "formación permanente", aspectos señalados en el Preámbulo (en su cuarto eje) y en el Título III del Capítulo 1 (arts. 57 y 59) de la Ley Orgánica 10/2002, de 23 de diciembre, surge la necesidad de crear recursos y orientaciones para la gestión del aprendizaje de nuevos conceptos en el aula.

Partiendo de estos principios, la guía es una herramienta de apoyo que pretende ofrecer al profesorado recursos para desarrollar su labor con eficacia:

- Para comprender mejor la relevancia del espíritu emprendedor en la escuela.
- Para facilitar su trabajo en el aula.
- Para ayudarle a transmitir conceptos nuevos que le permitan actualizar el aprendizaje de sus alumnos que habrán de enfrentarse a un nuevo tipo de sociedad.

3. Concepto y cuestiones clave del espíritu emprendedor

El profesor, partiendo de una noción amplia del espíritu emprendedor, de las posibilidades que se abren para su enseñanza y de cómo llevar a cabo este aprendizaje, podrá transmitir al alumno el verdadero significado del concepto, de sus características y de los elementos que lo configuran.

El panorama al que nos enfrentamos

El profundo cambio social y económico que se está operando hoy en nuestra sociedad ha dejado patente que la creación de empresas aparece como uno de los principales motores de la generación de empleo. Las formas de trabajo están cambiando; aparecen soluciones nuevas como son el desempeño simultáneo de varias actividades profesionales o la actividad profesional independiente. Además, las relaciones de trabajo tradicionales están sufriendo una gran transformación debido al elevado desempleo en ciertos sectores: el descenso de empleo público; el recurso, cada vez más frecuente, a la subcontratación en todas las grandes organizaciones y la promoción de la iniciativa y de la empresa como claves del crecimiento económico.

¿Qué es el espíritu emprendedor?

- El espíritu emprendedor está estrechamente ligado a la iniciativa y a la acción.
- Las personas dotadas de espíritu emprendedor poseen la capacidad de innovar; tienen voluntad de probar cosas nuevas o hacerlas de manera diferente.
- El espíritu emprendedor no debe confundirse con el llamado espíritu de empresa. Éste sólo consiste en identificar oportunidades y reunir recursos suficientes de naturaleza varia para transformarlos en una empresa. Sin embargo, el que llamamos espíritu emprendedor conlleva un aspecto mucho más amplio de actitudes positivas.
- El espíritu emprendedor supone querer desarrollar capacidades de cambio, experimentar con las ideas propias y reaccionar con mayor apertura y flexibilidad.

El espíritu emprendedor presenta una doble faceta. Por un lado, el espíritu emprendedor supone saber lanzar nuevos proyectos con autonomía, capacidad de asumir riesgo, con responsabilidad, con intuición, con capacidad de proyección al exterior y con capacidad de reaccionar y resolver los problemas. Por otro lado, también supone saber llevar a cabo proyectos de otros con el mismo espíritu de innovación, responsabilidad y autonomía.

Educar el espíritu emprendedor exige formar a los alumnos en la responsabilidad, el compromiso, el esfuerzo, la dedicación, la perseverancia y el espíritu de trabajo.

¿Se puede aprender a emprender?

A menudo se oye que emprendedor se nace pero no se hace. La realidad ha de situarse entre estos dos extremos: algo de innato, pero también algo de instrucción.

Introducir el espíritu emprendedor en nuestro sistema educativo supone promover todas aquellas capacidades o aptitudes que harán de los alumnos personas emprendedoras.

En este apartado de la guía se ponen de relieve todas aquellas actitudes y capacidades que harán de los alumnos personas emprendedoras.

Nueve valores indispensables del espíritu emprendedor

PERSONALES

Creatividad

- Facilidad para imaginar ideas y proyectos nuevos.
- Proponer soluciones originales.
- Saber analizar e investigar.

Autonomía

- Funcionar sin necesidad de una supervisión inmediata.
- Elegir.
- Tomar iniciativas y decisiones.

Confianza en uno mismo

- Percibirse de forma positiva.
- Apostar por las propias aptitudes y capacidades.
- Confiar en los propios recursos y posibilidades.

Tenacidad

- Dar prueba de constancia y tesón en aquello que se emprende.
- Inscribir las propias acciones en la idea de perseverancia y de llegada a término.

Sentido de la responsabilidad

- Tendencia a cumplir las obligaciones contraídas consigo mismo y con el grupo.

Capacidad para asumir riesgo

- Predisposición a actuar con decisión ante situaciones que requieren cierto arrojo por la dificultad que entrañan.

SOCIALES

Liderazgo

- Implicar a los demás en la realización de proyectos.
- Influir en los otros y contar con sus cualidades personales, conocimientos y habilidades.

Espíritu de equipo

- Capacidad para trabajar en estrecha colaboración con otros, compartiendo objetivos y métodos de actuación.

Solidaridad

- Aceptar y sentirse responsable de las elecciones del grupo u organización.

El espíritu emprendedor y el riesgo

Es importante para los emprendedores reconocer los riesgos a los que hacer frente y preparar estrategias para poder llevar a término un proyecto.

Cuando se emprende un proyecto, automáticamente se asume un riesgo. El emprendedor ha de identificar los riesgos que su actividad conlleva y tomar las medidas necesarias para minimizar las dificultades.

El emprendedor debe asumir el riesgo, a la vez que intentar paliar los efectos negativos que se presenten:

- Deberá analizar los factores que entran en juego.
- Ponderará las consecuencias.
- Tomará decisiones razonadas que respondan mejor a las necesidades de su proyecto.

El alumno ha de ser consciente de que el riesgo es algo inherente a la vida. Asumir riesgos es positivo para aprender de los éxitos y de los fracasos a los que tendrá que enfrentarse.

La creatividad, la innovación y la resolución de problemas implica:
¡VER lo que todos los demás han visto,
PENSAR lo que nadie más ha pensado y
HACER lo que nadie más ha hecho!

4. Descripción de la asignatura

Los objetivos a alcanzar en el nivel de la Educación Secundaria se centran en conseguir que los alumnos desarrollen una serie de capacidades que les permitan llegar a sentirse actores de su propia vida y, al mismo tiempo, llegar a ser personas preparadas para afrontar de manera creativa los retos y desafíos presentes y futuros.

Es necesario, por la propia naturaleza y el carácter propio de la asignatura "espíritu emprendedor", el desarrollo no sólo de unos contenidos teóricos, sino fundamentalmente de unos contenidos de carácter práctico que posibiliten y propicien en el alumnado la vivencia de los valores y actitudes necesarios.

En este apartado se establece una propuesta de programación curricular de la asignatura, teniendo en cuenta que el objetivo de esta guía no se centra tanto en la programación de la misma sino en ofrecer orientaciones metodológicas con las que se ayude al profesorado en su desarrollo práctico.

A continuación se presentan los objetivos generales de la asignatura sobre los que se estructuran los contenidos y objetivos específicos y el diseño de actividades.

Objetivos generales

Se proponen los siguientes objetivos que han de ser alcanzados por el alumnado a través del desarrollo de esta asignatura:

- Desarrollar el conocimiento específico del espíritu emprendedor.
- Fomentar capacidades emprendedoras que posibiliten en los alumnos afrontar determinados retos en su futuro personal y profesional.
- Propiciar un comportamiento emprendedor que impulse a los alumnos hacia una mayor autonomía.

Contenidos curriculares

• Cualidades emprendedoras

El espíritu emprendedor es una actitud que puede promoverse desde la enseñanza y la educación de ciertas cualidades y habilidades:

Cualidades personales

- Iniciativa
- Autonomía
- Espíritu de superación
- Perseverancia
- Autocontrol
- Confianza en sí mismo
- Sentido crítico
- Creatividad
- Asunción de riesgo
- Flexibilidad
- Espíritu investigador e innovador
- Responsabilidad
- Motivación de logro
- Espíritu positivo
- Capacidad de decisión
- Autodisciplina

Habilidades sociales

- Trabajo en equipo
- Actitudes tendentes a la cooperación
- Capacidad de comunicación
- Capacidad para relacionarse con el entorno
- Sensibilidad a las necesidades de los otros
- Capacidad para exponer y defender las propias ideas ante los demás

Habilidades de dirección

- Planificación, toma de decisiones y asunción de responsabilidades
- Capacidad para afrontar los problemas y encontrar soluciones
- Capacidad de persuasión
- Capacidad de liderazgo
- Capacidad para la organización y optimización de recursos

- Desde la óptica de las cualidades personales, el espíritu emprendedor supone desarrollar la autoconfianza y la motivación para emprender algo; aprender a pensar con sentido crítico y habilidad para aprender por uno mismo.
- El área de las habilidades sociales conlleva el desarrollo de actitudes de cooperación y de trabajo en grupo y aprender a asumir nuevos roles en una sociedad cambiante. También significa capacidad para dirigir equipos y reuniones para el logro de objetivos.
- Si se enfoca desde las habilidades de dirección, el espíritu emprendedor supone fomentar la capacidad para planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades, así como tener poder de comunicación.
- Por último, el ámbito de las habilidades empresariales implica mostrar iniciativa personal, creatividad y dinamismo así como preparación para asumir riesgos en relación con el desarrollo de ideas.

La empresa como forma de emprender

En este segundo bloque se hace referencia a los contenidos relacionados con la empresa y la actividad empresarial:

• El proyecto empresarial: aspectos generales

El plan de trabajo ha de presentar los elementos esenciales del proyecto. Ha de contener lo esencial sobre lo que se persigue y qué medios se van a utilizar para conseguirlo. Tendrá los elementos siguientes:

- Formulación de objetivos empresariales.
- Descripción del producto o servicio ofertado y a qué necesidad del mercado responde.
- Optimización del rendimiento y la motivación en el trabajo:
  - Distribución de funciones y tareas.
  - Importancia de la dirección y de los mandos intermedios.
  - Valoración del trabajo personal en todos los niveles.
  - Necesidad de trabajar en equipo y de compartir experiencias.
- Descripción de los aspectos técnicos y organizativos para la elaboración y venta del producto.
- Previsión de costes de producción y de venta del producto.
- Análisis de resultados del estudio de viabilidad.
- Diseño de un plan de prevención de riesgos laborales.
- Consideración de la función social de la empresa.
- Fomento del respeto por el medio ambiente en la actividad empresarial.
- Creación del currículum vitae de los emprendedores.

• El plan de marketing: el área comercial y el área de producción

Los alumnos analizarán los elementos que conforman el plan de marketing de la empresa:

- El área comercial:
  - La estrategia de precios: estudio del sector económico y determinación de los precios.
  - La clientela potencial.
  - Análisis de la competencia.
  - La promoción y la publicidad: fórmulas para atraer a la clientela. Medidas promocionales.
  - Comunicación y distribución: canales de distribución.

- El área de producción:
  - Aspectos técnicos y organizativos que conciernen a la elaboración de los productos o a la presentación de servicios.
  - Descripción técnica y descripción del proceso productivo.

• Definición de la empresa: aspectos organizativos y el entorno jurídico de la empresa

En este bloque el alumno adquirirá los conocimientos básicos relativos a:

- La forma jurídica y la estructura organizativa de la empresa: análisis de las repercusiones que tienen los aspectos mercantiles, fiscales, laborales, de subvenciones, de imagen, responsabilidad...
- La gestión administrativa de una empresa.

• Estudio económico-financiero: análisis financiero, contabilidad, presupuesto de tesorería, fiscalidad, etc.

Los alumnos deben adquirir las nociones básicas referentes a:

- Las necesidades financieras a que se enfrenta cualquier empresa al inicio de su actividad así como las funciones de financiación.
- El presupuesto de tesorería y la contabilidad.
- Previsión de resultados.
- Rentabilidad y viabilidad de la empresa.

• Puesta en marcha:

Sobre la base de los puntos anteriores, se analizarán los elementos, cifras y datos que permiten a un proyecto ser viable.

El dominio de estos contenidos teóricos servirá, junto al desarrollo de las capacidades anteriormente expuestas, para la elaboración de un plan de empresa a lo largo del proceso.

El punto de partida será la asimilación de los conocimientos básicos sobre los elementos que componen el plan de empresa.

La obtención de información y la capacidad de integrarla será lo que dote de entidad al proyecto.

Elaboración del plan de empresa

La realización de un proyecto de empresa a lo largo del proceso garantiza una mejor integración de los diferentes conocimientos adquiridos. De forma paralela, junto con los conocimientos teóricos se realiza una apertura a otras formas de conocimientos tales como los procedimientos (saber hacer) y las estrategias adaptadas a las condiciones (saber hacer aplicado a un contexto particular).

De esta manera, el alumno combina el ejercicio de sus competencias intelectuales y de comunicación con los conocimientos aprendidos en las diferentes áreas o asignaturas de su formación y el desarrollo de los valores emprendedores. Esto tendrá reflejo en un proyecto que debería basarse en cualquiera de las facetas de la vida cotidiana en las que los jóvenes están llamados a tomar decisiones (salud y bienestar, medio ambiente y consumo; medios de comunicación, etc.).

Por todo ello, el proyecto de empresa se convierte en un medio que facilita el aprendizaje, favoreciendo que los alumnos vayan construyendo su propio conocimiento desde procesos de investigación en los que se desarrollen habilidades y actitudes que les posibiliten integrar los conocimientos en la realidad del proyecto, adaptándolas en función del contexto y de los problemas encontrados.

La realización del proyecto, requiere que el estudiante utilice sus capacidades conceptuales de:

Evaluación

- Valorar
- Estimar
- Justificar
- Criticar
- Juzgar

Aplicación

- Escoger
- Clasificar
- Utilizar
- Interpretar
- Calcular
- Conectar
- Demostrar

Síntesis

- Concebir
- Poner en orden
- Desarrollar
- Crear
- Resumir
- Combinar
- Proponer

Comprensión

- Decir con otras palabras
- Calcular
- Extrapolar
- Describir
- Explicar
- Distinguir

Análisis

- Separar
- Reconocer
- Verificar
- Diferenciar
- Resolver

Conocimientos

- Enumerar
- Citar
- Enunciar
- Definir
- Identificar
- Asociar
- Recordar

El profesor al realizar la parte expositiva de esta unidad puede utilizarla como actividad formativa que incida en otras áreas o asignaturas ya que supone un refuerzo de lo enseñado en Matemáticas, Lengua Castellana, Lengua Extranjera, Geografía e Historia y Ciencias de la Naturaleza a lo largo del nivel.

5. Metodología

En un primer lugar se presentan los principios generales desde los cuales se facilitarán al profesorado las posibles estrategias didácticas y metodológicas para el desarrollo de la asignatura. En segundo lugar, se ponen de manifiesto las implicaciones que este planteamiento metodológico trae consigo de cara a la función del docente.

Principios Generales

La enseñanza del espíritu emprendedor requiere una metodología dinámica que favorezca el desarrollo de capacidades, la adquisición de conocimientos y la acumulación de experiencias en el alumnado que permitan la realización de proyectos.

Los principios metodológicos básicos aplicados a la enseñanza de la asignatura parten de la consideración de la educación como un proceso en el que tanto el profesor como el alumno manifiestan una actitud activa y participativa, que permite el trabajo autónomo y el desarrollo de aprendizajes significativos.

La práctica docente debe orientarse, por tanto, a:

• Generar el trabajo en equipo

Por medio de éste, gracias a la interacción con los otros, se hace posible que el alumno desarrolle las destrezas y actitudes necesarias para generar el espíritu emprendedor:

- Promoviendo la solidaridad, el espíritu de equipo, el respeto y la tolerancia.
- Posibilitando las relaciones entre los alumnos.
- Incrementando su valoración personal.
- Mejorando el rendimiento y la motivación.
- Desarrollando el sentido de la responsabilidad.

La interacción entre compañeros aporta, por tanto, una serie de ventajas en el proceso educativo:

Ventajas personales y sociales:

- Favorece el desarrollo personal por su variedad y riqueza de experiencias.
- Posibilita la colaboración entre compañeros.
- Favorece la integración del alumno en el grupo distribuyendo equitativamente el éxito y compensando las desigualdades.

Ventajas para el aprendizaje:

- Favorece el aprendizaje a través de la experiencia.
- Facilita la reestructuración que estimula la búsqueda de nuevas soluciones.
- Optimiza la utilización del tiempo.
- Potencia la práctica, el nivel de activación y el grado de elaboración.
- Amplía las fuentes de información y la rapidez con la que se obtiene la reacción sobre los propios resultados.
- Permite la atención individualizada hacia alumnos que lo necesiten.
- Favorece la asimilación de nuevos conceptos.

• Favorecer el aprendizaje por descubrimiento

El espíritu emprendedor pretende que el alumno descubra por sí mismo conceptos, técnicas y comportamientos vinculados con la actividad emprendedora.

El aprendizaje por descubrimiento constituye una herramienta esencial al servicio del desarrollo de la autonomía, la iniciativa y la creatividad del alumno, permitiendo la propia elaboración de su aprendizaje.

• Impulsar el significado del aprendizaje y la motivación del alumno

La necesidad de que el alumno integre los conocimientos necesarios que le permitan desarrollar una experiencia real, basándose en sus intereses, expectativas y conocimientos previos hace necesario potenciar de forma permanente su capacidad de motivación.

La motivación constituye un elemento esencial en el desarrollo del aprendizaje que:

- Favorece la asimilación de nuevos conocimientos y la adquisición de nuevas capacidades y destrezas dirigidas a promover el espíritu emprendedor.
- Permite la asociación de lo aprendido con los conocimientos y experiencias previos.
- Facilita la vinculación de los contenidos de enseñanza a los intereses, necesidades y expectativas emprendedoras de los alumnos.
- Estimula el desarrollo integral y autónomo en el proceso de construcción de los nuevos conocimientos.
- Posibilita la existencia de un aprendizaje global donde lo aprendido en relación al espíritu emprendedor se interrelacione con otras áreas de conocimiento.
- Potencia la comunicación y el intercambio de experiencias.

La función del docente

Llevar a cabo este tipo de enfoque metodológico en el aula requiere una serie de implicaciones didácticas en el profesorado:

- **Crear las condiciones favorables** para que el alumno despliegue una actividad mental rica y diversa que le permita la adquisición de los conocimientos y experiencias necesarios para el desarrollo de un espíritu emprendedor.
- **Integrar y globalizar el aprendizaje adquirido en las diferentes asignaturas del currículum**, relacionando las actividades en marcos más amplios en donde pueda estar presente el proyecto de empresa.
- **Canalizar los procesos de aprendizaje** partiendo de las experiencias previas de la vida de los alumnos:
  - Los medios de comunicación.
  - Las tecnologías de la información y la comunicación.
  - Las experiencias profesionales de su entorno familiar.
  - Sus inquietudes hacia la vida laboral.
  - La orientación profesional procedente del propio centro educativo.
- **Facilitar la autonomía del alumno:**
  - Explicar la funcionalidad de las tareas.
  - Ampliar las posibilidades de elección.
  - Facilitar el conocimiento de las motivaciones propias.
  - Adaptar la intervención del profesor a las propuestas de los alumnos.
- **Enseñar a pensar** y a secuenciar los procesos de aprendizaje:

  Primero: Identificar el problema.

  Segundo: Entender los procedimientos de análisis y de actuación.

  Tercero: Analizar y evaluar resultados.

- Favorecer la seguridad del alumno:
  - Permitir que intervenga.
  - Escucharle receptivamente.
  - Hacerse eco de sus intervenciones.
  - Profundizar en sus respuestas.
- Posibilitar la participación de todos los alumnos en todas las actividades y tareas, estableciendo las bases para que el desarrollo del proyecto se base en estrategias de cooperación.
- Establecer un clima de relación basado en la confianza, la seguridad y la aceptación mutuas favoreciendo la curiosidad, la capacidad de sorprenderse y el gusto por aprender.
- Saber introducir modificaciones y ajustes a la programación según la evolución de cada actividad.

6. Objetivos, metodología y criterios de evaluación

Orientaciones generales

En este apartado se trata de ofrecer al profesorado orientaciones didácticas generales para el desarrollo de la asignatura "Espíritu Emprendedor" a través de estrategias de actuación acordes con la temática específica de cada uno de los contenidos en los que se estructura dicha materia: Contenido I "Habilidades emprendedoras", Contenido II "La empresa y la actividad empresarial" y Contenido III "Elaboración del proyecto".

Para el desarrollo de cada uno de los contenidos se ofrece:

- Una breve referencia de la dinámica de trabajo a seguir.
- Los objetivos específicos pretendidos.
- La metodología más adecuada acorde con estos objetivos.
- Los criterios de evaluación de la consecución de los objetivos.

La propuesta de actividades para el desarrollo de la asignatura aparece expuesta con mayor detalle en el apartado de "actividades y recursos didácticos para la práctica docente" (punto 7 de la Guía).

Contenido I: habilidades emprendedoras

En los contenidos se plantearán actividades de sensibilización, de desarrollo de valores y de afianzamiento de habilidades personales que permitan **al alumno valorar, adquirir, poner en práctica, reforzar y consolidar capacidades y destrezas relacionadas con las cualidades emprendedoras.**

Al establecer las actividades, y de forma paralela al desarrollo individual de capacidades, resulta fundamental **establecer pautas para el trabajo en equipo**. El trabajo colectivo cobra gran relevancia en las actividades formativas ante la necesidad de adquirir una serie de pautas de trabajo eficaz para el desarrollo del proyecto.

Las actividades desarrolladas en este bloque deberán ayudar a los alumnos a encontrar ideas que les permitan desarrollar un proyecto de empresa.

• Objetivos

Los objetivos específicos que alcanzarán los alumnos son:

- Conocer los rasgos que caracterizan a la persona emprendedora y cómo éstos se manifiestan en capacidades y actitudes concretas de emprendizaje.
- Desarrollar actitudes y comportamientos acordes con el espíritu emprendedor: innovación, creatividad, autonomía, autoconfianza, sentido de la responsabilidad, iniciativa, capacidad para tomar decisiones y espíritu de trabajo.
- Desarrollar el espíritu emprendedor a través de la identificación de actitudes, capacidades, habilidades sociales y habilidades de dirección.
- Tomar conciencia de la importancia de los factores personales e interpersonales para afrontar retos y alcanzar objetivos.

• Metodología

- Se propiciará el carácter interdisciplinar de esta asignatura.
- Se promoverán actividades cercanas a los intereses de los alumnos.
- Se tendrán en cuenta los conocimientos adquiridos en el entorno de los alumnos.
- Se potenciarán valores de socialización, autonomía y decisión propios del ámbito empresarial.
- Se fomentará el trabajo en equipo.

• Criterios de evaluación

- Para la evaluación del alumno se tendrá en cuenta:

- El grado de creatividad y expresión de las propias ideas.
- La capacidad de búsqueda y propuesta de soluciones.
- La capacidad para asumir las decisiones propias y las del grupo.
- El sentido de la responsabilidad.
- La capacidad para trabajar con autonomía e iniciativa.
- El grado de autoconfianza en las aptitudes, habilidades y competencias.
- La capacidad de trabajo en equipo y el espíritu de colaboración.
- La capacidad de influencia y de liderazgo.
- El grado de tenacidad, constancia y perseverancia en lo que se emprende.

- Para la evaluación del grupo se tendrá en cuenta:

- El nivel de comunicación, oral y escrito.
- El grado de coordinación a la hora de tomar decisiones.
- La calidad de las aportaciones realizadas en el debate.
- La creatividad en la presentación de los proyectos.
- La utilización de las tecnologías de la información y la comunicación.

Contenido II: la empresa y la actividad empresarial

Los contenidos y actividades de esta segunda parte están estrechamente **ligados a la realización de un proyecto práctico** elegido por los alumnos. El profesor seleccionará las actividades más adecuadas para la realización del proyecto.

El punto de partida será la asimilación de los conocimientos básicos sobre los elementos que componen el plan de empresa:

- La validación de la idea y el diseño inicial del plan de empresa. Antes de pasar a la descripción del producto es importante que los alumnos profundizaran sobre los valores, la filosofía, el ideario y el "estilo" de empresa que son elementos intrínsecamente relacionados con la cultura de la empresa. Esta cultura es la que determina **la identidad corporativa** (la imagen corporativa es la visualización de dicha cultura).
- La creación de un plan de marketing, teniendo en cuenta los elementos comerciales y de producción de determinados productos. El plan de marketing debe cimentarse en los valores y la filosofía de la empresa. Los productos y/o servicios de la empresa estarán en consonancia con dichos valores. **La comunicación de la empresa** debe estar en armonía con la imagen corporativa.
- El estudio económico y financiero.
- La definición de los aspectos organizativos y jurídicos de la empresa.

- La realización de un dossier con el montaje completo para la creación de la empresa.
- El análisis de la viabilidad y continuidad del proyecto.

La obtención de información, el análisis de la misma y la capacidad de integrarla serán aspectos a trabajar en las diferentes actividades, al resultar necesarios para que, de forma paralela, se dote de entidad al proyecto a realizar.

Por consiguiente, el avance del proyecto debe ir orientado tanto hacia la plasmación de conocimientos teóricos vinculados con las diferentes áreas del desarrollo del mismo, como a su puesta en práctica a través de actividades de iniciación, de desarrollo y síntesis. La construcción del proyecto pretende así favorecer el conocimiento creador (formación-acción) por lo que la enseñanza en relación al proyecto empresarial ha de ser operativa tendiendo a la adquisición de conocimientos y experiencias desde la propia práctica.

La secuencia de trabajo a seguir para la elaboración del plan de empresa ha de presentar los elementos esenciales del proyecto a los que ya se ha hecho referencia en los contenidos relacionados con el ámbito empresarial. Debe destacarse el objetivo que se persigue y los medios que se van a utilizar para conseguirlo.

• Objetivos

Los objetivos específicos que alcanzarán los alumnos son:

- Conocer los aspectos generales y elementos que constituyen un plan empresarial.
- Conocer las funciones y responsabilidades de las personas que trabajan en las diferentes áreas de una empresa.
- Obtener información y tener capacidad para integrarla dotando de entidad un proyecto.
- Desarrollar capacidades de negociación y resolución de problemas.

• Metodología

- Se favorecerá la realización de análisis comparativos de ideas, y la búsqueda y propuesta de proyectos viables.
- Se promoverá la identificación de los sujetos a los que se dirige el proyecto y la forma de obtener éxito.
- Se permitirá la reflexión sobre las formas de producción e inversión.
- Se diseñarán los canales de distribución y transporte.
- Se promoverá el análisis de los mensajes publicitarios y la valoración de su influencia en la distribución del producto.
- Se favorecerá el aprendizaje de nociones básicas de contabilidad.
- Se promoverá la comprensión de los sistemas organizativos de gestión.
- Se propiciarán técnicas conducentes al análisis y comprensión de los diferentes recursos financieros.
- Se darán las orientaciones precisas que permitan al alumno llevar a cabo la elaboración de un presupuesto de tesorería.
- Se favorecerá el análisis de las formas jurídicas y la comprensión de las mismas.
- Se identificarán los trámites administrativos.

• Criterios de evaluación

- Para la evaluación del alumno se tendrá en cuenta:

  - La capacidad para recoger información con criterios selectivos, así como la habilidad para valorarla y analizarla de forma crítica y con objetividad.

- El grado de asunción de los conceptos y su puesta en práctica
- El grado de apreciación del trabajo de los demás.
- El grado de motivación manifestado en la realización de la actividad.

- Para la evaluación del grupo se tendrá en cuenta:
  - El grado de asunción de responsabilidades en el trabajo en grupo.
  - El análisis del proceso por el cual se llega a determinadas decisiones.
  - El grado de creatividad manifestada en la puesta en marcha de la actividad.
  - La calidad de las aportaciones en el debate.
  - La utilización de las tecnologías de la información y la comunicación.

Contenido III: elaboración del proyecto

El proyecto de empresa es una actividad que está diseñada para que los alumnos tengan una experiencia real de lo que supone realizar un proyecto mientras están aprendiendo lo relativo a las habilidades y conocimientos necesarios para la creación de una empresa. El proyecto debe iniciarse en el segundo trimestre, dedicándose el primero a la iniciación en el tema y a la adquisición de conocimientos, conceptos y procedimientos básicos, así como al desarrollo de valores y actitudes de emprendizaje.

La dinámica de trabajo consistirá en:

- La adquisición de conocimientos sobre las diferentes áreas del plan de empresa, estableciendo el profesor actividades específicas relativas a las diferentes dimensiones que lo componen (ver apartado de actividades), para que el alumno desarrolle las bases que le permitan la posterior puesta en práctica de dichos conocimientos en la elaboración de su propio proyecto.
- La vinculación de todos los conocimientos adquiridos al desarrollo del proyecto concreto, mediante experiencias prácticas alcanzadas a través del trabajo individual y en grupo.

Un elemento importante es el aspecto colectivo del proyecto. Una vez elegido el proyecto, el grupo deberá dividirse para desarrollar sus diferentes áreas.

El profesor será quien oriente el proceso en cuanto a la coordinación y la dinámica de trabajo a seguir en cada una de ellas y los alumnos serán los que decidan cómo organizar su trabajo dentro de los grupos ya formados. Las áreas de trabajo serían:

- Área comercial y de marketing.
- Área de producción.
- Área financiera.
- Área de gestión y de recursos humanos.

El trabajo de estos grupos que desarrollarán dimensiones y tareas específicas en el marco del proyecto debe alternarse, en todo momento, con la consulta al equipo completo, ya que habrá decisiones que deberán adoptarse por la totalidad del grupo basándose en los factores o alternativas que se presenten en las áreas de trabajo. Durante cada una de las fases del proyecto el profesor supervisará el procedimiento a seguir por cada uno de los grupos de trabajo y por el grupo en su totalidad para la consecución de los objetivos establecidos en el proyecto.

Fases en la elaboración del proyecto

Teniendo en cuenta la dinámica de trabajo anteriormente expuesta, la elaboración del proyecto debe desarrollarse en las siguientes fases:

•1ª Definición del proyecto

En esta fase los alumnos, partiendo de la información previamente recabada, deberán llevar a cabo un intercambio de ideas. Este debate debe conducir al nacimiento de la idea de proyecto que se va a desarrollar en el plan de empresa.

A partir de la discusión de las ideas presentadas y defendidas se verificará la viabilidad de los proyectos basándose en las posibilidades de mercado estudiadas por los alumnos y se elegirá aquel que se va a realizar.

Estas tareas se asignan al grupo en su totalidad y conllevan:

- La acumulación de información.
- La validación de la idea del proyecto.
- La elaboración de una sinopsis del proyecto.
- La elección del proyecto:
  - Nombre de la empresa.
  - Descripción de la empresa.
- La formación de los equipos de trabajo.

•2ª Desarrollo del proyecto

En esta fase es necesario:

- Establecer la dimensión comercial del proyecto

En esta dimensión ha de llevarse a cabo un estudio del sector económico en el que está encuadrada la actividad elegida para diseñar el plan de marketing.

Los alumnos han de contemplar la clientela, los proveedores y la competencia y, a partir de ello, diseñar una estrategia de marketing: producto, precio, comunicación y distribución.

Estas tareas se asignan al equipo de marketing y de producción:

- Tareas del área comercial:
  - Definición del producto o servicio.
  - Descripción detallada del mercado al que se dirige el producto.
  - Desarrollo del plan de promoción.
  - Producción de los materiales promocionales.
  - Preparación de un proyecto de ventas.
  - Desarrollo de un plan de gestión del riesgo.
  - Desarrollo del plan de lanzamiento del producto.
  - Gestión de ventas durante el lanzamiento del producto.
- Tareas del área de producción:
  - Elaboración de la lista del equipamiento necesario.
  - Establecimiento de un sistema de inventario.
  - Elaboración de una lista de proveedores, precios y términos en que se realiza el suministro.
  - Establecimiento de formas de adquisición del equipo, herramientas y materias primas necesarias para la producción.

- Establecer la dimensión financiera del proyecto

El montaje de la parte financiera del plan de empresa requiere comprender los circuitos financieros del plan de empresa y los vínculos que existen entre el resultado perseguido, la tesorería y el equilibrio

financiero, a lo que se llega a través de un plan de financiación y de un presupuesto de tesorería.
En esta dimensión cobra especial importancia la lógica de construcción y se insiste sobre el aspecto de credibilidad de las informaciones que el alumno aporte.
Las tareas asignadas al equipo financiero son:

- Establecimiento de los costes de apertura del negocio.
- Desarrollo del presupuesto.
- Preparación del calendario de ventas.
- Proyección de la liquidez del proyecto.
- Desarrollo de las posibilidades de préstamos.
- Ejecución de un balance.
- Elaboración de un presupuesto de tesorería.
- Preparación del presupuesto total del proyecto.

Establecer la dimensión administrativa del proyecto

El objetivo de este área es enseñar a los alumnos cómo organizar la empresa en los ámbitos jurídicos, fiscales o sociales.
En ella han de abordarse cuestiones como la elección de una estructura jurídica adecuada, los problemas de responsabilidad, las obligaciones esenciales del derecho del trabajo y de la seguridad social, además de las relaciones con la administración fiscal, los diferentes regímenes fiscales y las ventajas ligadas a ellos.
Las tareas asignadas al equipo de gestión son:

- Preparación de la descripción de tareas a desarrollar.
- Organización de las relaciones de trabajo.
- Diseño de la forma jurídica de la empresa.
- Determinación de las obligaciones jurídicas y fiscales.
- Gestión de la toma de decisiones del grupo durante las operaciones de la empresa.

• 3ª Desarrollo y ejecución del proyecto

En esta fase del proyecto será necesario:

Desarrollar el proyecto de creación de la empresa

Los alumnos, con todo lo aportado en las diferentes dimensiones explicadas con anterioridad, han de realizar un dossier completo en el que se recojan todas las áreas para la constitución de la empresa.
El grupo en su totalidad deberá:

- Escuchar los informes aportados por los equipos constituidos para el trabajo desde las diferentes áreas.
- Diseñar el plan de empresa para su presentación.
- Poner en marcha la empresa.

Evaluar la continuidad y permanencia de la empresa

Sobre la base de que la creación de la empresa es su perdurabilidad, en esta fase han de abordarse los problemas ligados al desarrollo, consolidación y permanencia de la misma en el tiempo.
Igualmente, esta tarea será desarrollada por todo el grupo.

• Objetivos

En cuanto a los objetivos que alcanzarán los alumnos son:

- Vincular e integrar de forma paralela las diferentes formas de conocimiento: conceptos,

procedimientos y actitudes.

- Adquirir estrategias y pautas de trabajo para la elaboración de un plan de empresa.
- Desarrollar habilidades de comunicación y actitudes que posibiliten a los alumnos integrar los conocimientos adquiridos en la realidad del proyecto.
- Profundizar en cada una de las dimensiones que integran el proyecto.
- Realizar una delimitación y definición del proyecto.
- Elaborar un análisis de viabilidad.
- Planificar de forma detallada el proyecto.
- Gestionar los recursos financieros y el capital humano.
- Analizar el proyecto a la luz de las propias conclusiones.

• Metodología

- Se desarrollarán en el alumno destrezas para la utilización del Plan de Empresa como herramienta para el objetivo que se persigue.
- Se favorecerán en el alumno el desarrollo de capacidades de conocimiento relacionadas con la evaluación, la síntesis, el análisis, la aplicación y la comprensión.
- Se facilitará en el alumno la combinación de la adquisición de competencias y el desarrollo de los valores emprendedores.
- Se potenciará el aprendizaje de estrategias de trabajo que permitan el desarrollo de las fases del plan de empresa.

• Criterios de evaluación

Para la evaluación se tendrá en cuenta:

- La delimitación del proyecto: nivel de formulación de los objetivos, cómo se han formulado, grado de oportunidad, concreción, nivel de operatividad y claridad en la redacción.
- La definición del proyecto: a qué necesidad responde el proyecto, cómo se establecen sus dimensiones, cuál es su origen y su grado de complejidad.
- El grado en que se ha realizado el análisis de viabilidad del proyecto.
- La planificación detallada del proyecto.
- La realización del proyecto: cómo se ha llevado a cabo la gestión de los recursos humanos y financieros.
- Las conclusiones del proyecto.

Ejemplo para la elaboración de un proyecto:

Después de que los alumnos hayan trabajado las actividades específicas que el profesor ha ido estableciendo para el desarrollo de las cualidades emprendedoras y para la adquisición de conocimientos respecto a las diferentes áreas del plan de empresa, se hace necesaria la vinculación de todos los conocimientos alcanzados con el proyecto concreto que se propongan desarrollar.

En este apartado se presenta una posible propuesta de proyecto para poner en práctica con los alumnos: "La explotación de un quiosco para la venta de bocadillos, refrescos y caramelos" que se instalará en el patio del colegio con el fin de recaudar fondos para el viaje de fin de curso.

Los alumnos distribuidos en grupos de trabajo diseñarán distintas opciones para poner en marcha esta actividad empresarial. Analizadas las diferentes opciones por la clase se pondrá en funcionamiento la más viable.

En esta actividad, las diferentes opciones se presentarán de acuerdo con los requisitos establecidos por el profesor en un comunicado interno.

• Comunicado interno

"Por la presente comunico la apertura del plazo de presentación de ofertas para la adjudicación del quiosco del colegio destinado a la venta de bocadillos, refrescos y caramelos durante el presente curso escolar.

Las propuestas deberán respetar las siguientes condiciones:

- La explotación será durante el horario escolar.
- La actividad será desarrollada por grupos de alumnos de 4º de E.S.O.
- Los participantes han de tener como mínimo una edad de 15 años.
- El objetivo económico de esta actividad será la cobertura económica del viaje de fin de curso.

Los requisitos para la adjudicación serán:

- El horario de apertura del quiosco será durante el recreo diario.
- Se venderán bocadillos, refrescos y caramelos.
- Los bocadillos serán elaborados artesanalmente por parte de los participantes.
- Las materias primas que se utilizarán para la elaboración de los bocadillos deberán ser adquiridos por el grupo al que se ha adjudicado el quiosco.
- Los gastos de mantenimiento, organización y limpieza correrán a cargo del grupo al que haya sido adjudicado el quiosco.
- Se deberán cumplir las normas básicas de seguridad e higiene implícitas dentro de la normativa vigente.

El plazo de presentación de los proyectos será de 20 días hábiles desde la publicación de este comunicado.

Los candidatos deberán elaborar un proyecto con el modelo que se ofrece a continuación".

Base información estructurada	Proceso de razonamiento		
Información inicial	**Ideas**	**¿Qué es lo que sabemos?**	**¿Qué es lo que necesitamos saber?**
Vamos a aprovechar el curso escolar para recaudar fondos para un viaje de fin de curso.	Utilizar el quiosco del colegio para poner un puesto de venta de bocadillos, refrescos y caramelos a lo largo del curso escolar.	Sabemos que podemos vender, bocadillos, refrescos, y caramelos.	¿Qué necesitamos para vender cada producto? ¿Cuáles están a nuestro alcance?
		Vamos a vender dichos productos y sabemos que los consumidores potenciales pueden optar por otros con los que tendremos que competir.	¿A quién se los vamos a vender? ¿Cómo los quieren? ¿Quién más los vende en la zona? ¿Cómo los vende? ¿Qué recursos utiliza? ¿A quién compraríamos las materias primas? ¿Qué calidad ofrecen nuestros productos? ¿Cuál sería nuestra capacidad de venta?
		Tenemos que anunciar nuestro punto de venta, captar la atención de la gente y persuadir de que nuestros productos son los mejores.	¿Cómo vamos a anunciar nuestro puesto de venta? ¿Cómo vamos a promocionar nuestros productos?
		Sabemos que necesitamos un quiosco, un expositor, un mostrador, una nevera y utensilios para preparar los bocadillos. Tenemos que organizar la producción.	¿Cómo montaremos el quiosco y con qué materiales? ¿Qué productos y utensilios necesitamos para preparar los bocadillos? ¿Qué medidas de control estableceremos para su conservación?
		Tenemos que conseguir dinero para comprar los diferentes productos que vamos a vender. Tenemos que calcular los gastos y los ingresos.	¿Cuánto dinero necesitamos para poner en marcha el punto de venta? ¿De dónde sacaremos el dinero? ¿Tendremos más ingresos que gastos?
		Tenemos que hacer un reparto de tareas y nombrar responsables de cada área de trabajo.	¿Cuántas áreas de trabajo hay que establecer? ¿Qué tareas va a realizar cada área? ¿Cuántas personas se integran en cada una de ellas? ¿cómo se coordinan las diferentes áreas?
		Tenemos que evaluar la viabilidad y perdurabilidad del proyecto. Debemos valorar los resultados obtenidos.	¿Es viable económica, organizativa y técnicamente?

	Aprendiendo por sí mismo		Resoluciones
¿Por qué necesitamos saberlo?	Aspectos del aprendizaje (curriculo)	Otras asignaturas relacionadas	Acciones
Para que el proyecto sea viable.	Validación de la idea.	Ciencias de la Naturaleza. Educación Plástica. Geografía e Historia. Lengua Castellana y Literatura. Matemáticas. Tecnología.	Elección de los productos que puedan tener mayor aceptación.
Para calcular nuestro potencial de venta. Para conocer el gusto de nuestros consumidores. Para conocer a nuestros competidores. Para ser competitivos ofreciendo el mejor producto. Para hacer el cálculo de gastos e ingresos.	Dimensión Comercial (Marketing y Producción).		Búsqueda de información sobre el número de posibles consumidores. Encuesta sobre los gustos de los compradores. Visita a empresas que ofrezcan los mismos productos. Información de posibles proveedores. Selección de aquellos que ofrezcan mejores condiciones (precios, distribución, forma de pago, ...).
Para que nuestros profesores y compañeros acudan a nuestro punto de venta a probarlos. Para mejorar las ventas a través de promociones.			Diseño de un anuncio para la venta de los productos. Elaboración de material publicitario. Difusión del material publicitario por todo el colegio. Elaboración de promociones.
Para poder planificar la producción y determinar el gasto a realizar por el departamento financiero.			Elaboración de un plan de producción. Elaboración de un plan para organizar y decorar el quiosco.
Para determinar la cantidad de dinero que necesito para el proyecto. Para buscar el canal de financiación más adecuado.	Dimensión Financiera		Elaboración de un presupuesto con todas las necesidades financieras. Cálculo de ingresos y gastos a través de un presupuesto de tesorería. Estudio de las diferentes vías de financiación. Elaboración de la contabilidad.
Para organizar los turnos. Para saber cuantas tareas hay que realizar para repartir el trabajo.	Dimensión Administrativa y de Recursos Humanos.		Descripción de las tareas a realizar. Elaboración de un horario de turnos de trabajo. Elección de responsables.
Para optimizar esfuerzos personales, tiempo y dinero.	Análisis de viabilidad.		Elaboración de conclusiones sobre el nivel de consecución de los requisitos necesarios para poder en marcha el proyecto: • Recursos financieros • Recursos humanos • Recursos materiales • Recursos organizativos...

7. Actividades y recursos didácticos para la práctica docente

Las actividades que aparecen en este apartado no son exclusivas ni excluyentes de otras posibles propuestas o alternativas que pueda plantear el profesor a lo largo del desarrollo de su práctica docente. Pretenden constituir un modelo que facilite el desarrollo del proceso de enseñanza de los contenidos de la asignatura “espíritu emprendedor”.

En este apartado, se establece un cuadro inicial a modo de índice de las actividades propuestas para cada uno de los contenidos y a continuación se aportan las fichas individuales en las que se describen de forma detallada los diferentes elementos a tener en cuenta para la puesta en práctica de cada una de ellas, además de los anexos correspondientes en función de las necesidades de las mismas.

CONTENIDO I Habilidades emprendedoras

Contenidos

- Creatividad
- Sentido de la responsabilidad
- Autonomía
- Confianza en sí mismo
- Liderazgo
- Tenacidad
- Aceptación del riesgo
- Responsabilidad
- Motivación de logro
- Espíritu positivo
- Capacidad de decisión
- Autodisciplina

Actividades

1	¡Sueña tu futuro! Pag. 40
2	Emprendedores de mi entorno Pag. 42
3	El puzzle del plan de empresa Pag. 43
4	Visita de un emprendedor Pag. 50
5	Trabajamos en equipo Pag. 51
6	Ejercicio de la NASA Pag. 52
7	La historia de Marlene Pag. 55
8	La avenida complicada Pag. 57
9	Somos un grupo y decidimos en grupo Pag. 59

Tipo de actividad	Habilidades emprendedoras y su vinculación al proyecto
De sensibilización e individual	Imaginación y capacidad para defender las ideas propias
De sensibilización, de trabajo en equipo y de conocimiento a través del comportamiento de otros	Comunicación. Análisis y espíritu crítico
De introducción y de trabajo en equipo	Espíritu de Equipo
De sensibilización y de conocimiento a través del comportamiento de otros	Todas
De sensibilización y de trabajo en equipo	Espíritu de Equipo
De desarrollo individual y de trabajo en equipo	Toma de decisiones
Búsqueda del consenso y asunción de las decisiones del grupo	Toma de decisiones
De desarrollo y de trabajo en equipo	Espíritu de Equipo
De desarrollo y de trabajo en equipo	Capacidad de organización vinculada al proyecto

CONTENIDO I Habilidades emprendedoras

Contenidos

- Creatividad
- Sentido de la responsabilidad
- Autonomía
- Confianza en sí mismo
- Liderazgo
- Tenacidad
- Aceptación del riesgo
- Responsabilidad
- Motivación de logro
- Espíritu positivo
- Capacidad de decisión
- Autodisciplina

Actividades

10 La Gran Montaña
Pag. 60

11 Las dimensiones del liderazgo
Pag. 63

12 En busca de soluciones emprendedoras
Pag. 64

13 Defiende el proyecto del otro
Pag. 65

14 ¿Somos emprendedores?
Pag. 67

15 Juego cooperativo "Tarjetas Encontradas"
Pag. 69

16 Busca y encuentra
Pag. 71

17 El mural del emprendedor
Pag. 74

Tipo de actividad	Habilidades emprendedoras y su vinculación al proyecto
De desarrollo y de trabajo en equipo	Solidaridad, creatividad y toma de decisiones
De sensibilización y de trabajo en equipo	Liderazgo
De desarrollo y de trabajo en equipo	Innovación
De desarrollo y de trabajo en equipo	Comunicación
De afianciamiento e individual	Todas
De afianciamiento y de trabajo en equipo	Todas vinculada al proyecto (marketing y producción)
De afianciamiento y de trabajo en equipo	Todas
De afianciamiento y de trabajo en equipo	Todas vinculada al proyecto

CONTENIDO II La empresa y la actividad empresarial

Contenidos

- El proyecto empresarial
- El plan de marketing: el área comercial y el área de producción
- Definición de la empresa: aspectos organizativos y el entorno jurídico de la empresa
- Estudio económico-financiero: análisis financiero, contabilidad, presupuesto de tesorería, fiscalidad, etc.
- Puesta en marcha del proyecto

Actividades

18 Tormenta de ideas
Pag. 75

19 El crucigrama de la empresa
Pag. 76

20 Visita a una empresa
Pag. 77

21 Aprendiendo a asesorar
Pag. 78

22 Buscando un proyecto emprendedor en mi entorno
Pag. 79

23 Unos momentos de publicidad
Pag. 80

24 ¿Qué necesita mi empresa?
Pag. 81

Tipo de actividad	Vinculación de las actividades con las áreas del proyecto
De introducción y de trabajo en equipo	Todas las áreas vinculada al proyecto (generar la idea)
De síntesis y de trabajo en equipo	Vinculada al Proyecto: Todas las áreas
De introducción, de trabajo en equipo y de conocimiento a través del comportamiento de otros	Todas las áreas: Vinculada al proyecto (validar la idea y establecer líneas del Plan de Empresa)
De introducción y de trabajo en equipo	Todas las áreas
De introducción y de trabajo en equipo	Todas las áreas
De síntesis y de trabajo en equipo	Todas las áreas vinculada al proyecto: Área comercial (marketing)
De desarrollo y de trabajo en equipo	Vinculada al Proyecto: Área de organización (infraestructuras)

CONTENIDO II La empresa y la actividad empresarial

Contenidos

Actividades

25 El candidato ideal
Pag. 87

26 El currículo de mi vida
Pag. 88

27 Entrevistas a candidatos
Pag. 89

28 Bingo de la empresa
Pag. 90

29 Define tu proyecto/ montamos nuestra empresa
Pag. 92

30 Crea tu proyecto con lo mínimo
Pag. 93

Tipo de actividad	Vinculación de las actividades con las áreas del proyecto
De desarrollo y de trabajo en equipo	Vinculada al proyecto: Área de organización (recursos humanos)
De introducción y de trabajo en equipo	Vinculada al Proyecto: Área de organización (recursos humanos)
De desarrollo y de trabajo en equipo	Vinculada al Proyecto: Área de organización (recursos humanos)
De síntesis y de trabajo en equipo	Vinculada al Proyecto: Área de organización (recursos humanos)
De síntesis y de trabajo en equipo	Vinculada al Proyecto: Área de organización (recursos humanos)
De desarrollo y de trabajo en equipo	Vinculada al Proyecto: Área de financiación

ACTIVIDAD 1 ¡Sueña tu futuro!

Síntesis de la actividad

- Esta actividad ayudará al alumno a pensar de forma creativa sobre su futuro.

Tipo de actividad	Habilidades emprendedoras	Tiempo estimado	Realización	Ubicación
De sensibilización. De trabajo individual.	Imaginación y capacidad para exponer y defender sus propias ideas.	45 minutos.	Individual, pequeño grupo y gran grupo.	Aula.

Objetivos

1. Introducir al alumno en los contenidos de la asignatura.
2. Promover en el alumno reflexiones sobre su futuro.

Material de apoyo

- Guión para el profesor.

Desarrollo de la actividad

El profesor presentará la actividad. Pedirá a los alumnos que cierren los ojos y visualicen su futuro como adultos. A continuación, el profesor formulará unas preguntas (ver anexo) y dejará unos minutos para que cada alumno escriba sus respuestas. Posteriormente cada alumno expondrá al resto del grupo sus conclusiones, lo que permitirá establecer un debate final en el que se destaquen las cualidades emprendedoras. La actividad terminará con el establecimiento de una serie de conclusiones a través de las reflexiones aportadas por todos los alumnos. La discusión deberá ser dinámica, de forma que se promueva la implicación de todos los alumnos en las reflexiones finales y les predisponga para alcanzar el máximo desarrollo de las cualidades emprendedoras.

Anexo de la actividad 1

¡Sueña tu futuro!

Reglas de la actividad

1. Debes escuchar atentamente las preguntas que te van a hacer.

2. Tu sueño debe ser tan grande como quieras que sea.

3. Piensa en todos los detalles posibles en respuesta a las preguntas que se formulan.

Guión

- Cierra los ojos y relájate durante unos minutos.
- Ahora imagínate la vida que quieres tener cuando tengas 15 años más y hayas finalizado tus estudios.
- Ahora estás en un día de tu vida adulta, te has levantado, arreglado y desayunado y te vas al trabajo.
- ¿Cómo imagino mi lugar de trabajo? ¿Qué es lo que hago?
- A la hora de la comida ¿Qué hago? ¿Cuánto tiempo tengo para comer?
- Está acabando el día de trabajo, ¿Qué estoy haciendo? ¿Qué hora es?
- ¿Dónde vas cuándo terminas? ¿Cómo te sientes al acabar el día?
- Ahora durante unos momentos piensa en cuáles son los pensamientos e ideas más importantes de tu sueño.

Cuestiones sobre mi sueño

(El alumno deberá escribir las respuestas sobre las base de lo que ha soñado).

1. ¿Cuáles son mis sentimientos más importantes sobre ese día?

2. ¿Qué tipo de trabajo he escogido para mi mismo? ¿Por qué?

3. ¿Trabajas con gente, con ideas o con pensamientos?

4. ¿Cuáles eran los intereses, aficiones y habilidades que desarrollabas en él?

5. ¿Trabajabas para alguien o estabas al frente de tu empresa?

Al discutir en grupos esta actividad, hay algunos tipos de información que deben incluirse y luego desarrollar al exponer los diferentes sueños, a fin de realizar un debate homogéneo. Se acabará el debate con la formulación de conclusiones.

- ¿Cuántos de vosotros tendríais vuestra propia empresa?
- ¿Qué habilidades o aptitudes que tengas ahora o que estés aprendiendo a desarrollar en este momento utilizarías en ese trabajo?
- ¿Serías feliz con esa vida?
- ¿Qué has aprendido de los otros en esta actividad?

ACTIVIDAD 2 Emprendedores de mi entorno

Síntesis de la actividad

- En pequeños grupos se entrevistará a emprendedores del entorno.
- Esta actividad es previa y estaría vinculada a la actividad siguiente Nº3 "Visita de un emprendedor".

Tipo de actividad	Habilidades emprendedoras	Tiempo estimado	Realización	Ubicación
• De sensibilización. • De trabajo en equipo. • Conocimiento a través de otros.	• Capacidad de comunicación. • Capacidad para elaborar y organizar materiales de entrevista. • Capacidad de análisis y síntesis. • Desarrollo del espíritu crítico y capacidad para exponer y defender sus propias ideas.	• 3 horas.	• Pequeño grupo y gran grupo.	• Aula y empresas del entorno.

Objetivos

1. Obtener información a través de la entrevista a emprendedores del entorno.
2. Desarrollar habilidades de búsqueda de información a través de la comunicación con personas del entorno.
3. Configurar un perfil del emprendedor cercano al alumno.
4. Descubrir las características de emprendedores del entorno.
5. Desarrollar habilidades de comunicación a través de la entrevista.

Material de apoyo

- Cámara de vídeo y monitor.

Desarrollo de la actividad

El profesor explicará la actividad y pedirá a los alumnos que en pequeños grupos elaboren un cuestionario sobre preguntas de interés que luego formularán a emprendedores (empresarios) del entorno. Se le podrá asignar, a cada grupo de alumnos, la visita a un emprendedor del entorno o dejar que ellos mismos tomen la iniciativa. Los alumnos deberán grabar la entrevista a dicha persona recogiendo la información a través de los formularios. El resultado de los cuestionarios se pondrá en común con el resto de la clase, de manera que se saquen unas características comunes del perfil del emprendedor a modo de conclusiones finales. Parte de esta actividad será desarrollada por los alumnos en horario extraescolar.

ACTIVIDAD 3 El puzzle del plan de empresa

Síntesis de la actividad

- Los alumnos descubrirán la estructura de un plan de empresa.

Tipo de actividad	Área de contenido	Tiempo estimado	Realización	Ubicación
De introducción. De trabajo en equipo.	Plan de Empresa.	1,5 Horas.	Pequeños grupos.	Aula.

Objetivos

1. Introducir a los alumnos en los elementos que constituyen un plan de empresa.
2. Fomentar la colaboración.
3. Favorecer la resolución de problemas a través del trabajo en equipo.

Material de apoyo

- Tantos puzzles distintos referidos a los elementos del plan de empresa como grupos intervengan en la actividad (ver modelos en los anexos). Por cada grupo de puzzles, tantas unidades como personas componen el grupo.

Desarrollo de la actividad

Previamente, el profesor diseñará y realizará los puzzles (ver modelos anexos). Todos los puzzles deben hacer referencia a las dimensiones del plan de empresa y dentro de cada una de ellas a los elementos que la componen.

Se repartirán las piezas de cada modalidad de puzzle aleatoriamente entre los grupos de alumnos. Cada grupo recibirá las piezas suficientes para que cada uno de sus miembros pueda construir su propio puzzle. El objetivo del juego consiste en que cada persona elabore su propio puzzle consiguiendo las piezas que le faltan solo a través del canje de las que tiene repetidas con los miembros de su grupo. Para este proceso sólo podrá utilizar el lenguaje no verbal. El grupo consigue el objetivo cuando todos y cada uno de sus miembros elaboran el puzzle.

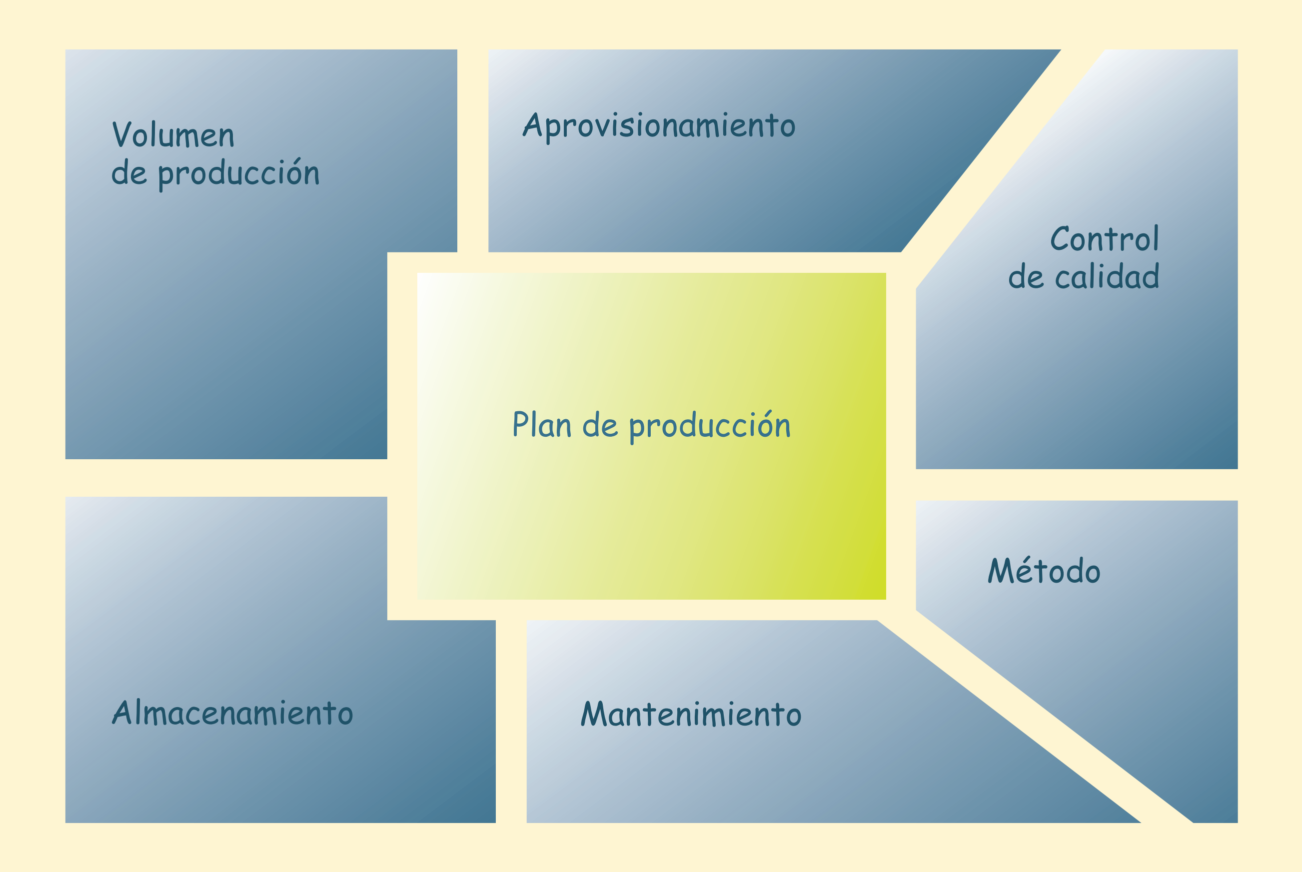
Una vez acabada la actividad el profesor explicará la estructura del plan de empresa.

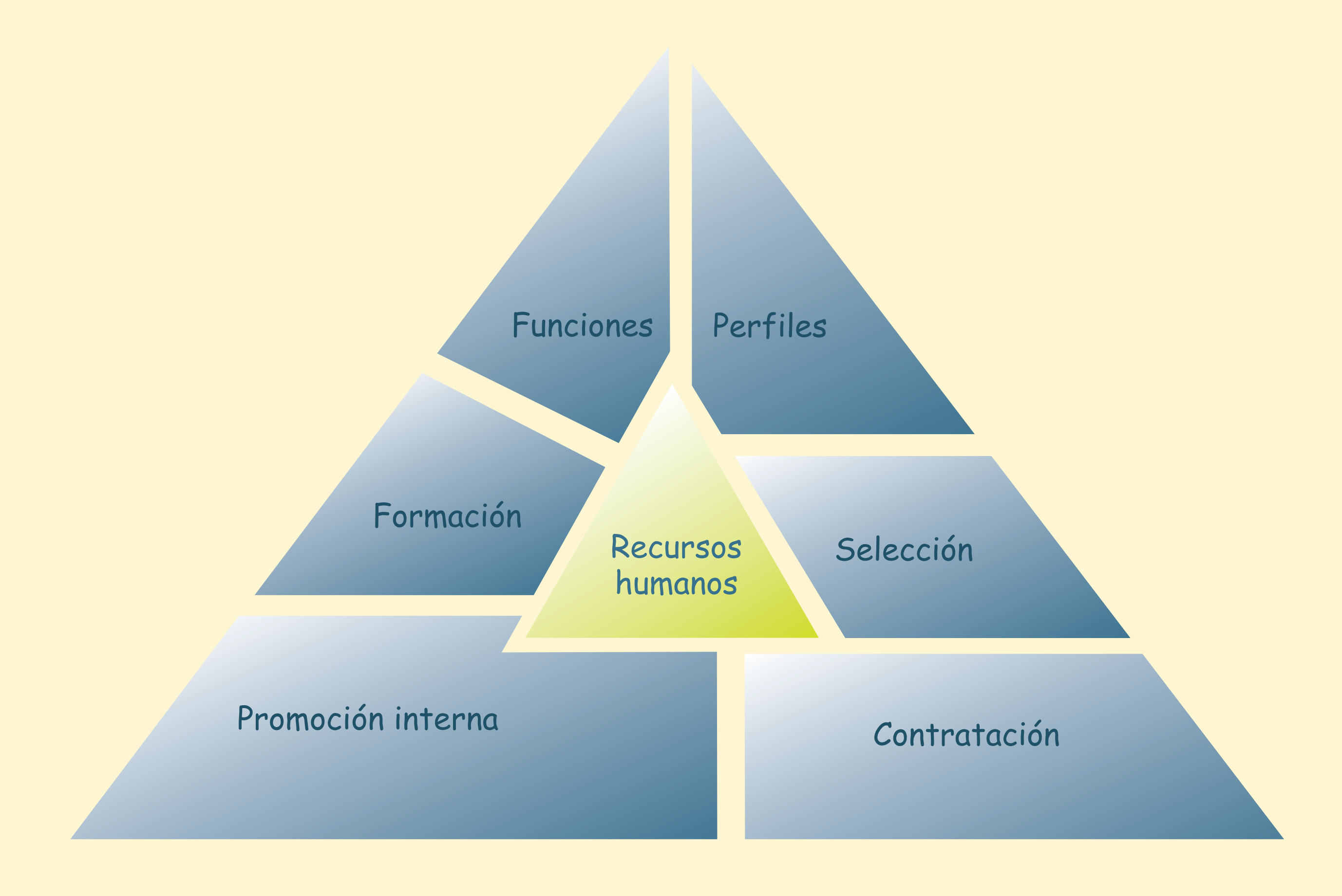
Anexo de la actividad 3

El puzzle del plan de empresa

(Modelos para el profesor)



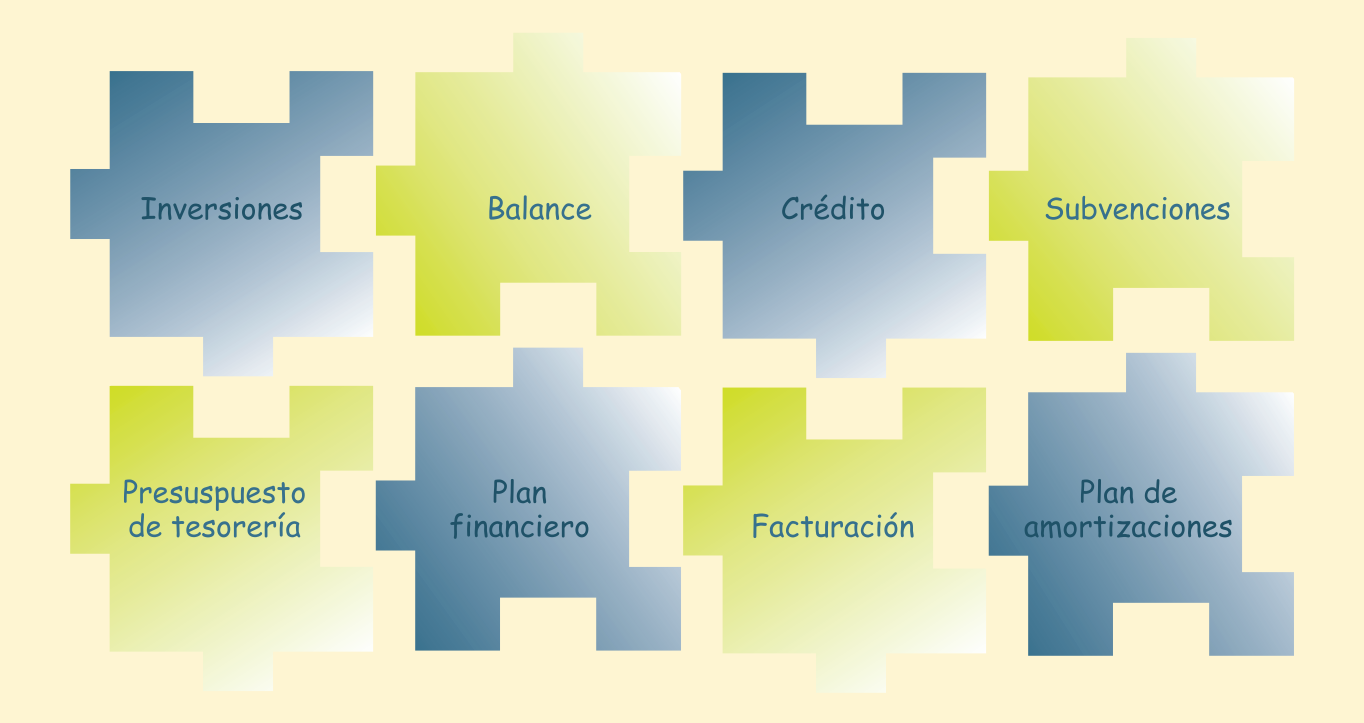

Volumen
de producción
Aprovisionamiento
Control
de calidad
Plan de producción
Método
Almacenamiento
Mantenimiento


Funciones
Perfiles
Formación
Recursos humanos
Selección
Promoción interna
Contratación


Producto
Distribución
Marketing
Precio
Promoción
Publicidad


Herramientas
Maquinaria
Infraestructuras
Local
Materiales
Mobiliario

Financiación



ACTIVIDAD 4 Visita de un emprendedor

Síntesis de la actividad

- Con esta actividad se pretende que los alumnos conozcan la realidad del emprendedor a través de una historia real. Sería bueno que los emprendedores lo fuesen de sectores que hagan uso intensivo del diseño y que sea atractivo para los alumnos: ocio, cultura, editorial, digital, indumentaria, calzado, deportes, etc.

Esta actividad es posterior a la actividad anterior Nº2 "Emprendedores de mi entorno".

Tipo de actividad	Habilidades emprendedoras	Tiempo estimado	Realización	Ubicación
• De sensibilización. • De conocimiento a través de otros.	• Todas.	• 45 min.	• Gran grupo.	• Aula.

Objetivos

1. Acercar al alumno a la realidad del emprendedor.
2. Comprobar como de una idea se llega a un proyecto real.
3. Descubrir las cualidades personales que han permitido desarrollar la experiencia emprendedora.

Desarrollo de la actividad

Previo al desarrollo de esta actividad, el profesor establecerá un momento de reflexión que favorezca la contextualización de la visita del emprendedor. Se aportará información inicial del mismo y se recordarán aspectos importantes para esta experiencia: importancia de desarrollar una escucha activa, aspectos en los que vamos a fijar la atención (recordar cualidades manifiestas de un emprendedor), cuestiones relevantes a consultar y conclusiones a establecer. Convendría elaborar un breve cuestionario por escrito en el que se recojan las propuestas de preguntas abiertas de los alumnos para facilitar la conducción del debate posterior.

El profesor presentará al emprendedor, quien expondrá su propia experiencia.

Finalmente se abrirá un turno de preguntas para el debate en grupo.

ACTIVIDAD 5 Trabajamos en equipo

Síntesis de la actividad

- Juego de rol en el que los alumnos aprenden modelos de comportamiento que facilitan o dificultan el trabajo en equipo.
- Esta actividad es previa y está vinculada con la actividad Nº8 "Somos en grupo y decidimos en grupo".

Tipo de actividad	Habilidades emprendedoras	Tiempo estimado	Realización	Ubicación
De sensibilización. De trabajo en equipo.	Trabajo en equipo.	1 Hora.	Grupo grande.	Aula.

Objetivos

1. Aprender a trabajar en equipo.
2. Descubrir las actitudes que favorecen el trabajo en equipo y las que lo dificultan.
3. Tomar conciencia de lo que deben o no hacer en el grupo de trabajo.

Material de apoyo

- Papeletas en que se describa la actitud preestablecida de su personaje, videocámara y monitor (en caso de disponer de medios audiovisuales).

Desarrollo de la actividad

Presentación de la actividad indicando las distintas fases que la integran.
El profesor repartirá al grupo unas papeletas en las que se define el comportamiento de cada alumno a lo largo de la simulación del trabajo en equipo, habrá un personaje conciliador, otro que no deje hablar a los demás, otro que no escuche, otro que pretenda llevar siempre la razón, otro que busque soluciones, otro que demuestre que se aburre... Una vez hecho esto se plantea un tema a debatir en grupo y se pide a los alumnos que interpreten el papel que les ha tocado e intenten llegar a un acuerdo consensuado. Se pueden trabajar temas que acerquen al alumno al mundo de la empresa de forma amena e interesante: cierre de una fábrica por contaminación; agotamiento de una materia prima; un problema de riesgo laboral, etc. Posteriormente se analiza e intercambian en grupo las diferentes experiencias vividas por cada uno en el desarrollo de la actividad.
El profesor concluirá explicando como ciertas actitudes favorecen o perjudican el trabajo en grupo, limitando la posibilidad del consenso.
Todo el proceso de desarrollo de la dinámica puede grabarse en vídeo (es recomendable porque permite el análisis y las revisiones posteriores de los diferentes estilos de comportamientos).

ACTIVIDAD 6 Ejercicio de la NASA

Síntesis de la actividad

- Los alumnos deben tomar conciencia de su proceso de toma de decisiones a nivel individual y en grupo. Se destaca el elemento de la "influencia" como factor determinante a la hora de llegar a un consenso de grupo.

Tipo de actividad	Habilidades emprendedoras	Tiempo estimado	Realización	Ubicación
De desarrollo. De trabajo en equipo.	Toma de decisiones.	1 Hora.	Pequeños grupos.	Aula.

Objetivos

1. Favorecer el autoconocimiento del alumno en relación a su grupo en la toma de decisiones.
2. Tomar conciencia de la influencia que unos compañeros ejercen sobre otros en la toma de decisiones.
3. Apreciar las ventajas de la toma de decisiones realizadas en grupo.

Material de apoyo

- Una copia para cada alumno del texto "Ejercicio de la NASA".

Desarrollo de la actividad

El profesor distribuye a cada alumno una copia del "Ejercicio de la NASA" (ver anexo). Se divide la clase en pequeños grupos. El profesor transmite a los alumnos que deben imaginarse la siguiente historia: "Están en una nave espacial y tienen que reunirse con la nave nodriza en la superficie iluminada de la luna, pero debido a dificultades técnicas, la nave ha aterrizado a 300 km. de la nave nodriza. Durante el alunizaje se ha destruido gran parte del equipo de a bordo, por tanto, la supervivencia del grupo depende de conseguir llegar a la nave nodriza, para lo cual, sólo se puede llevar lo más imprescindible". A continuación el profesor lee con los alumnos la fotocopia donde aparece la lista de los quince artículos que han quedado sin dañar después del alunizaje. El profesor les expresa que el trabajo de cada grupo consiste en clasificar por orden de importancia estos artículos para permitir a la tripulación llegar al punto de encuentro, puntuando como 1 al artículo más importante y como 15 al artículo menos importante. En primer lugar, esta clasificación se hará individualmente y posteriormente en grupo, añadiendo en las columnas correspondientes de la tabla dichas puntuaciones. Una vez completa, el profesor les dictará a los alumnos las puntuaciones correctas establecidas por la NASA, pudiendo valorar ellos mismos en qué medida se han apartado o diferenciado de ellas, tanto a nivel individual como a nivel grupal. A partir de estas valoraciones el profesor genera un debate sobre lo experimentado en la actividad, tanto desde el punto de vista personal como colectivo, y refuerza cómo el trabajo en grupo es más eficaz que el trabajo individual en la toma de decisiones.

Anexo de la actividad 6

Ejercicio de la NASA

Artículos	Individual	Diferencia (Individual)	Grupo	Diferencia (Subgrupo)	NASA
1 caja de cerillas					
1 lata de alimentos concentrados					
20 metros de cuerda de nylon					
30 m2 de seda de paracaídas					
1 aparato portátil de calefacción					
2 pistolas del 45					
1 lata de leche en polvo					
2 bombonas de oxígeno de 50 l.					
1 mapa estelar de las constelaciones lunares					
1 bote neumático con botellas de CO2					
1 brújula magnética					
20 litros de agua					
Bengalas de señales (arden en vacío)					
1 maletín de primeros auxilios con jeringas para inyecciones					
1 receptor y emisor de FM accionado con energía solar					
SUMA					

Anexo de la actividad 6

Soluciones al ejercicio de la NASA

Artículos	Puesto
1 caja de cerillas	15
1 lata de alimentos concentrados	4
20 metros de cuerda de nylon	6
30 metros cuadrados de seda de paracaídas	8
1 aparato portátil de calefacción	13
2 pistolas del 45	11
1 lata de leche en polvo	12
2 bombonas de oxígeno de 50 l.	1
1 mapa estelar de las constelaciones lunares	3
1 bote neumático con botellas de CO2	9
1 brújula magnética	14
20 litros de agua	2
bengalas de señales (arden en vacío)	10
1 maletín de primeros auxilios con jeringas para inyecciones	7
1 receptor y emisor de fm con energía solar	5

ACTIVIDAD 7 La historia de Marlene

Síntesis de la actividad

- Se pretende con esta actividad que los alumnos tomen conciencia de la diferencia que existe entre la toma de decisión individual y la de grupo, y de cómo a la hora de decidir los prejuicios o valores de cada uno se proyectan en las decisiones.

Tipo de actividad	Habilidades emprendedoras	Tiempo estimado	Realización	Ubicación
De desarrollo. De trabajo en equipo.	Toma de decisiones, tenacidad...	1 Hora.	Pequeños grupos.	Aula.

Objetivos

1. Mostrar que la búsqueda de consenso mejora la decisión.
2. Explorar el impacto que las suposiciones tienen sobre la decisión.
3. Aprender a asumir la decisión de grupo en caso de no coincidir ésta con la decisión individual.
4. Desarrollar aptitudes para el manejo de tareas o problemas complejos.

Material de apoyo

- Copias del texto "la historia de Marlene".

Desarrollo de la actividad

El profesor distribuye a cada alumno una copia de "la historia de Marlene" (ver anexo). Durante unos minutos cada uno individualmente lee y especifica el orden de preferencia o simpatía hacia las personas de la historia, otorgándoles un número del 1 (más simpático) al 5 (menos simpático) y especificando las razones de esta decisión. A continuación se forman grupos y se da a cada uno de ellos una copia del texto, debiendo hacer un trabajo de análisis de la historia y de consenso del grupo durante unos 10 o 15 minutos. Cada participante procurará defender su punto de vista, argumentándolo con las razones que a él le llevaron a establecer su propio orden preferencial cuando tomó su decisión individual; teniendo en cuenta todas esas informaciones se procede a hacer un orden que sea consensuado por todo el grupo. Terminada la tarea de grupo se llevará a cabo una puesta en común sobre la experiencia que cada uno ha tenido. Al realizar esta actividad habrá que reforzar la importancia que tiene el consenso del grupo en la toma de decisiones, teniendo en cuenta el impacto que las suposiciones tienen sobre las decisiones y sobre los valores del grupo. El profesor comentará a los alumnos que no existe un orden perfecto y que cada uno debe basarse en sus propias experiencias y opiniones.

Anexo de la actividad 7

Historia de Marlene

Instrucciones

Lee detenidamente la historia de Marlene, en ella encontrarás 5 personajes que deberás ordenar de menos (5) a más simpático (1), según tu propio punto de vista. No existe un orden previamente establecido, básate en tus propias experiencias y opiniones. Además, deberás especificar las razones que te han llevado a tomar esta decisión.

Los personajes son: Marlene, un barquero, un ermitaño, Pedro y Pablo. Marlene, Pedro y Pablo, son amigos de la infancia. Se conocen desde hace mucho. Pablo se quiso casar con Marlene, pero ella le rehusó alegando que estaba enamorada de Pedro.

Cierto día Marlene decide visitar a Pedro, que vive al otro lado del río. Al llegar al río, Marlene pide a un barquero que le pase al otro lado y el barquero le dice que él se dedica a eso, que es su forma de vida y el pan de cada día y que, por tanto, tiene que pagar por ello. Marlene no tiene ni una perra, y le explica al barquero su situación, su gran deseo de verse con Pedro; le ruega, por favor, que le pase al otro lado. El barquero acepta si ella le entrega el abrigo. Marlene duda y decide ir a consultar a un ermitaño que está por allí; le cuenta todo y le pide su consejo. El ermitaño le dice que la comprende muy bien, pero que en ese momento no puede darle consejo alguno, ni siquiera dialogar con ella sobre el asunto; le dice que decida por su cuenta.

Marlene vuelve al río acepta lo que le pide el barquero, atraviesa el río, va a casa de Pedro y pasa con él tres días muy felices.

La mañana del cuarto día, Pedro recibe un telegrama en el que se le oferta un empleo muy bien remunerado en el extranjero: es lo que él había ansiado desde siempre. Da la noticia a Marlene y la abandona en aquel mismo momento.

Marlene cae en profunda tristeza y decide darse un paseo. Se encuentra con Pablo y le cuenta la razón de su tristeza. Al cabo de un rato, Marlene le dice a Pablo: "recuerdas que hace tiempo me dijiste que querías casarte conmigo; yo te rechacé porque no me sentía enamorada de ti; pero ahora pienso que sí lo estoy y quiero casarme contigo". Pablo le responde: " Es demasiado tarde. No me interesa ya. No quiero restos del otro".

- Indica el orden de preferencia y las razones de cada elección:

Orden de preferencia	Razones

ACTIVIDAD 8 La avenida complicada

Síntesis de la actividad

- Con esta actividad se pretende que los alumnos experimenten una situación de trabajo en grupo en la que deban solucionar un problema de forma eficaz.

Tipo de actividad	Habilidades emprendedoras	Tiempo estimado	Realización	Ubicación
De desarrollo. De trabajo en equipo.	Trabajo en equipo.	1 Hora.	Pequeños grupos y gran grupo.	Aula.

Objetivos

1. Poner de manifiesto la eficiencia del trabajo en equipo.
2. Desarrollar la agilidad mental y la capacidad de raciocinio ante una situación o problema.
3. Desarrollar la imaginación y la creatividad en las alternativas de solución.

Material de apoyo

- Una copia para cada uno del texto "La avenida complicada".

Desarrollo de la actividad

El profesor organizará la clase en pequeños grupos e introducirá la actividad "La Avenida complicada" transmitiendo lo siguiente: "hay cinco casas, cada una de las cuales se caracteriza por un color diferente, por un coche cada uno de una marca, por una bebida preferida y por un animal doméstico distinto en cada casa. Basándose en las informaciones que aparecen en la fotocopia (ver anexo) hay que buscar la correspondencia entre cada casa y el resto de los elementos mencionados". A partir de entonces el profesor dará comienzo al trabajo de los distintos grupos. Cada uno de ellos intentará solucionar el problema del texto, participando todos, poniéndose de acuerdo en el método, aportando sus pistas... Ganará el grupo que primero presente la solución del problema.

Terminado el ejercicio, cada grupo evaluará el grado de participación de sus miembros en la tarea que han realizado. Esta actividad termina con una sesión conjunta de todos los grupos y el profesor para valorar lo experimentado en la actividad.

Anexo de la actividad 8

La avenida complicada

En esta "Avenida complicada" hay cinco casas numeradas: 801, 803, 805, 807 y 809, de izquierda a derecha. Cada casa se caracteriza por un color diferente, por un coche cada uno de una marca, por una bebida preferida y por un animal doméstico distinto en cada casa. Las informaciones que posibilitan la solución son:

- Las cinco casas están localizadas en la misma avenida y en la misma acera.
- El mexicano vive en la casa roja.
- El peruano tiene un coche Mercedes.
- El argentino tiene un cachorro.
- El chileno bebe Coca-Cola.
- Los conejos están a la misma distancia del Cadillac que de la cerveza.
- El gato no bebe café ni habita en la casa azul.
- En la casa verde se bebe whisky.
- La vaca es vecina de la casa donde se bebe coca-cola.
- La casa verde tiene como vecina a su derecha la casa gris.
- El peruano y el argentino son vecinos.
- El propietario del Volkswagen cría conejos.
- El Chevrolet pertenece a la casa blanca.
- Se bebe Pepsi en la casa tercera.
- El brasileño es vecino de la casa azul.
- El propietario de Ford bebe cerveza.
- El propietario de la vaca es vecino del dueño del Cadillac.
- El propietario del Chevrolet es vecino del dueño del caballo.

	801	803	805	807	809
Color					
Coche					
Bebida					
Animal					
Propietario					

- Soluciones

	801	803	805	807	809
Color	Verde	Gris	Roja	Azul	Blanca
Coche	Mercedes	Ford	Volkswagen	Cadillac	Chevrolet
Bebida	Whisky	Cerveza	Pepsi	Coca-Cola	Café
Animal	Gato	Cachorro	Conejos	Caballo	Vaca
Propietario	Peruano	Argentino	Mexicano	Chileno	Brasileño

ACTIVIDAD 9 Somos un grupo, decidimos en grupo

Síntesis de la actividad

- Con esta actividad se pretende que los alumnos aprendan, mediante una simulación, a desarrollar una reunión teniendo en cuenta los elementos clave de estructuración de la misma.

Esta actividad es posterior y está vinculada con la actividad Nª4 "Trabajamos en equipo".
Esta actividad puede vincularse al desarrollo del proyecto siempre y cuando el contenido a trabajar se fundamente en el mismo (preparación de una reunión concreta dentro de las fases de creación del plan del empresa).

Tipo de actividad

- De desarrollo.
- De trabajo en equipo.
- Vinculada al proyecto.

Habilidades emprendedoras

- Capacidad para la organización y optimización de recursos.

Tiempo estimado

- 1 Hora.

Realización

- Pequeño grupo.

Ubicación

- Aula.

Objetivos

1. Definir los objetivos de la reunión.
2. Organizar el trabajo en función de los objetivos previstos.
3. Conocer los diferentes elementos organizativos para el desarrollo de la reunión (lugar, finalidad, temporalización, agrupamiento...).

Desarrollo de la actividad

El profesor presentará la actividad. Se organizará la clase en pequeños grupos y el profesor dará a los alumnos un tema sobre el que trabajar. Si se pretende vincular la actividad al desarrollo del Proyecto los temas podrían ser encuadrados dentro de cada una de las dimensiones del mismo: Equipo financiero, equipo jurídico y equipo de marketing, por ejemplo. Se les pedirá a cada equipo que organicen una reunión sobre el tema en cuestión, teniendo que definir previamente los objetivos de la reunión, la temporalización de la misma, los aspectos a tratar, los posibles agrupamientos y los resultados esperados. Finalmente cada grupo expondrá al resto de compañeros las dificultades encontradas para la planificación del trabajo y las ventajas de organizar una reunión con antelación.

ACTIVIDAD 10 La Gran Montaña

Síntesis de la actividad

- Con esta actividad se pretende que los alumnos experimenten una situación de trabajo en grupo en la que deban solucionar un problema de forma eficaz.

Tipo de actividad	Habilidades emprendedoras	Tiempo estimado	Realización	Ubicación
De desarrollo. De trabajo en equipo.	Solidaridad, Creatividad, Toma de Decisiones y Trabajo en Equipo.	1 Hora.	Pequeño grupo y gran grupo.	Aula.

Objetivos

1. Descubrir el valor de la cooperación como herramienta para la resolución de problemas.
2. Desarrollar la capacidad de ponerse en el lugar del otro.
3. Establecer una estrategia consensuada.

Material de apoyo

- Una copia para cada uno del texto "*La Gran Montaña*".

Desarrollo de la actividad

El profesor distribuye a cada alumno el texto "*La Gran Montaña*" (ver anexo). Durante unos minutos cada uno de forma individual lee la historia sin hacer comentarios. A continuación, el profesor solicitará a los alumnos que formen grupos de 4 a 5 personas. Cada grupo representará a las distintas esferas dentro de la comunidad de "la Gran Montaña". Los grupos son: grupo de representantes de padres, grupo de representantes del ayuntamiento del pueblo, grupo de representantes de maestros, grupo de representantes de asociaciones pronaturaleza, grupo de representantes de alumnos, grupo de representantes de asociaciones de vecinos. El profesor pedirá a los alumnos que se pongan en el papel del grupo al que les ha tocado representar y traten de buscar el mayor número de soluciones posibles al problema de la Montaña, teniendo en cuenta los valores e ideales a los que están representando. Cada grupo deberá llegar a un acuerdo sobre las soluciones más útiles. El portavoz que haya sido elegido en cada grupo expondrá dichas soluciones al resto de los grupos. Tras esto, se hará un debate conjunto acerca de las soluciones propuestas tratando de llegar a un consenso sobre aquellas que sean más viables para acabar con el problema.

Anexo de la actividad 10

La Gran Montaña

La verdad es que cuando llegué al "Pueblo de la Gran Montaña" lo primero que me llamó la atención fue el río que corría ágil, chocando frontalmente con los muros de las casas, el tono dorado de la vegetación y el aire alegre de la gente.

Por eso cuando ví el cartel que anunciaba el nombre del pueblo "la Gran Montaña", tuve que girar la cabeza buscando con cierta curiosidad un montículo que fuese digno de aquel nombre; pero sólo lograba ver suaves colinas azules que se dejaban ver más allá de las praderas.

Muy pronto apareció ante mis ojos "la Gran Montaña" y fue entonces cuando comprendí el porqué de dicho nombre. Por más que lo intentaba, no era capaz de vislumbrar la cima de aquella imponente montaña, que se ocultaba detrás de las nubes casi hasta el infinito.

Después de llevar unos días conviviendo en esta comunidad entendí lo importante que era para todos. El pueblo giraba alrededor de ella, subir y subir a lo más alto, escalar rocas desafiantes, abrir caminos más difíciles, no era sólo una diversión, sino sobre todo el valor social o la admiración de aquel pueblo. Todo el que se consideraba de ese pueblo debía haber intentado conquistar la Gran Montaña.

Los ancianos contaban historias acerca de lo que allí se consideraba como un monumento, como un tesoro que había dado cobijo al pueblo durante muchos años. Los chicos y chicas la adoraban como parte de su tradición, y solían acudir a diario a visitarla. La afluencia de gente era continua.

Aunque algo miope, terriblemente patosa y nada amante del ejercicio físico, todos los que me rodeaban consiguieron con sus reproches y sus estímulos, que un fin de semana me dispusiese a ir a lo que prometía ser una especie de peregrinación obligatoria dominical.

La rocas surgían directamente de la tierra, en medio de la llanura muerta e inmóvil y sus paredes parecían acantilados.

Mientras trataba de agarrarme a cuanto estaba a mi alcance, ya fuese rama, roca o persona, intentaba comprender el hechizo que la Gran Montaña ejercía en chicos y grandes, la necesidad de subir que parecían sentir tan fuerte. Por ello la caída, el golpe, mi pierna rota y el traslado al pueblo fueron vividos por mí como algo negativo, y me hizo plantearme como aquel elemento tan peligroso de la naturaleza, podía provocar en niños y adultos tanta admiración, hasta el punto de arriesgar a diario sus vidas.

Como siempre suele pasar en estos casos, una afluencia de noticias referidas a accidentes semejantes al mío me fueron llegando cual marea.

Mi estupor creció al saber el número tan elevado de sucesos, muchos de ellos mortales y aproveché mi obligado retiro del trabajo en elaborar un informe para el periódico local, confieso que muy melodramático pero sin duda sincero dado mi ánimo escandalizado.

Nunca me hubiese imaginado, la cara de sorpresa con que me recibió mi vieja vecina: "¡Usted, sabe el revuelo que ha levantado su artículo. Mi hija me ha contado que hay un pleno en el Ayuntamiento para discutirlo!".

Cuando llegó Paco, el repartidor de leche, me comentó que en la escuela los profesores habían mandado hacer una encuesta sobre los accidentes a sus alumnos.

Realmente era sorprendente que una situación vivida siempre como normal se hubiese planteado en la mente de todos como algo urgente a resolver. Y así fue.

Cada grupo de representantes del pueblo se reunió en el Ayuntamiento para tratar de encontrar entre todos una solución urgente a este problema y que el elevado número de accidentes y de vidas que había causado la Gran Montaña terminase por fin.

- Tarea:

Imagínate que formas parte del grupo de representantes al que has sido asignado. Trata de ponerte en el lugar de ellos y plantea junto con el resto de tus compañeros de grupo posibles soluciones, para acabar con el número tan elevado de accidentes y muertes que se dan como consecuencia de la subida a la montaña. ¿Qué harías para que los jóvenes no se accidentasen?

ACTIVIDAD 11 Las dimensiones del liderazgo

Síntesis de la actividad

- Los alumnos van a descubrir los distintas dimensiones de liderazgo a través del juego.

Tipo de actividad	Habilidades emprendedoras	Tiempo estimado	Tipo de agrupamiento	Ubicación
De sensibilidad. De trabajo en equipo.	Liderazgo.	1 Hora.	Gran grupo.	Aula.

Objetivos

1. Analizar la importancia del liderazgo como una cualidad del emprendedor.
2. Descubrir los tipos de liderazgos existentes.
3. Valorar la relación entre dirección y la consecución de resultados.
4. Concretar las responsabilidades y los problemas del liderazgo.

Material de apoyo

- Monedas o billetes simulados que se recolectarán entre los participantes de cada grupo.

Desarrollo de la actividad

El profesor pide al grupo que elija un líder, basándose en la influencia que esa persona ejerce sobre el grupo. Este líder tendrá que recolectar un euro de cada miembro del grupo. A continuación, el líder redistribuirá el dinero en función de las propuestas de inversión de los fondos presentadas por sus compañeros, sea a nivel individual o por grupos. El líder indicará el criterio en que se apoya para esta redistribución. Esta actividad termina con un debate-coloquio sobre la actuación del líder.

ACTIVIDAD 12 En busca de soluciones emprendedoras

Síntesis de la actividad

- Con esta actividad se pretende que los alumnos, a partir de sus propias vivencias y experiencias reales, resuelvan situaciones de su vida cotidiana de una manera creativa y emprendedora. Así mismo, se intentará que los alumnos se den cuenta de que el espíritu emprendedor está vinculado con actitudes y cualidades personales.

Tipo de actividad	Habilidades emprendedoras	Tiempo estimado	Realización	Ubicación
De sensibilidad. De trabajo en equipo.	Espíritu investigador e innovador.	1 Hora.	Pequeño grupo y gran grupo.	Aula.

Objetivos

1. Conocer las ideas previas que tienen los alumnos acerca del "espíritu emprendedor".
2. Interiorizar los conceptos clave (actitudes y valores) del "espíritu emprendedor".
3. Resolver de forma innovadora las situaciones/problemas reales de los alumnos.
4. Vincular las soluciones dadas a los contenidos del primer bloque temático "cualidades del emprendedor".
5. Favorecer y tomar conciencia de la importancia de la colaboración del grupo/clase y del trabajo en equipo.
6. Facilitar el autoconocimiento del alumno en su interacción con el grupo.

Desarrollo de la actividad

El profesor introduce los contenidos que se van trabajar a lo largo del bloque de contenidos I "Cualidades del emprendedor" así como su vinculación con la asignatura. Éste expresará que se trata de cualidades que se pueden ir aprendiendo con la práctica y que por ello se va a realizar una actividad en la que todos los alumnos pongan de manifiesto hasta qué punto son capaces de ayudar a solucionar a sus compañeros de clase situaciones reales de una manera creativa y emprendedora.
En concreto, la clase se dividirá en tres grupos (A, B y C) en cada uno de los cuales los alumnos elegirán una situación/problema y la pondrán por escrito. Algunos ejemplos de situaciones/problemas donde pueden desarrollar las cualidades relacionadas con el espíritu emprendedor son los siguientes: "solucionar un problema de reparto de hielo en los chiringuitos de la playa en verano", "desarrollar estrategias para solucionar la bajada de las ventas en un negocio de ropa", "actuación ante un trabajador que llega tarde habitualmente", etc. Asimismo, sería interesante que los alumnos aborden alguna situación que haya sido noticia de prensa o algún problema de actualidad en su entorno próximo. Ésta situación/problema será resuelta por otro de los grupos restantes. En este sentido, el grupo A cederá su situación/problema al grupo B, y el grupo B al grupo C. Una vez que cada grupo tiene la situación/problema del otro grupo, tendrá que resolverlo de manera creativa y emprendedora, según lo que ellos entiendan por ello. Una vez resuelta la situación/problema, el grupo pasa el escrito de nuevo al grupo de origen que la planteó y el profesor dejará tiempo para que el propio grupo lo lea y lo comente con sus compañeros.
Al finalizar, se realizará una puesta en común de lo trabajado en cada grupo, siendo también en esta reflexión donde el profesor incluya algunas preguntas a los alumnos acerca de cómo se han sentido realizando esta actividad en grupo, quién a participado más, quién menos, ¿por qué?, ...y si se han sentido ayudados o no por el grupo contrario para resolver de manera creativa y emprendedora su inicial situación problema.

ACTIVIDAD 13 Defiende el proyecto del otro

Síntesis de la actividad

- Los alumnos en parejas tendrán que escuchar y conocer los deseos e intereses de su compañero, formulados en forma de proyecto. Posteriormente cada alumno tomando como referencia el proyecto emprendedor de su compañero, hará una defensa del mismo ante el resto del grupo clase.

Tipo de actividad	Habilidades emprendedoras	Tiempo estimado	Realización	Ubicación
• De desarrollo. • De trabajo en equipo.	• Comunicación, capacidad de síntesis, empatía y expresión oral.	• 1 Hora.	• Parejas y gran grupo.	• Aula.

Objetivos

1. Conocer y expresar cuáles son los deseos e intereses personales propios.
2. Desarrollar la capacidad de escucha activa ante los deseos e inquietudes de la otra persona.
3. Desarrollar la capacidad de síntesis a la hora de expresar lo que se ha escuchado del compañero.
4. Desarrollar la capacidad de ponerse en el lugar del otro y realizar aportaciones a sus propuestas.
5. Defender adecuadamente sus deseos y proyectos.

Material de apoyo

- Guión para la formulación de inquietudes, deseos, intereses y proyectos a nivel profesional (ver anexo).

Desarrollo de la actividad

El profesor describirá la actividad, su finalidad y las partes de las que consta. Indicará a los alumnos que se distribuyan por parejas, les repartirá un guión a cada una de ellas (ver modelo anexo) y les dará 20 minutos para el desarrollo de la actividad. Cada componente de la pareja deberá contar al otro sus inquietudes, deseos, intereses y proyectos emprendedores a nivel profesional, siguiendo como modelo el guión que se ha repartido previamente. Además cada persona deberá contar al otro los pasos o acciones que cree que debe seguir para alcanzar sus metas. Cada uno deberá escuchar atentamente al otro, tomando notas de la información más relevante y realizando aportaciones que mejoren el proyecto, si lo considera oportuno. Al transcurrir los 20 minutos, el profesor reorganizará la clase en gran grupo. Cada uno de los miembros de la pareja deberá defender ante el resto de sus compañeros el proyecto emprendedor que desearía realizar el otro. La actividad terminará con una pequeña reflexión sobre cómo se ha sentido cada uno durante el desarrollo de la actividad y en qué medida lo expresado en el gran grupo se ha correspondido con lo que realmente se ha abordado durante el trabajo en parejas.

Anexo de la actividad 13

Defiende el proyecto de otro

¿Cuáles son tus motivaciones?
Guión para el trabajo en parejas

- 1. ¿Cuáles son mis verdaderas inquietudes, deseos y motivaciones profesionales?
- 2. ¿Qué pasos o actividades debo llevar a cabo para conseguir mis metas?
- 3. ¿En dónde me veo trabajando de aquí a unos años?
- 4. ¿Sé de alguna vía profesional que corresponda mis gustos, cualidades, motivaciones e intereses? ¿Hasta donde estoy dispuesto a llegar en el trabajo? ¿Qué podría aportar?
- 5. ¿Me siento capaz para desarrollar de una manera autónoma y emprendedora un proyecto profesional?

  a) Si fuera así ¿qué me gustaría desarrollar? ¿con quién podría contar? ¿qué me veo haciendo?

  b) Si no fuera así ¿qué barreras creo que me lo impiden?.
- 6. A nivel profesional mi sueño sería...

ACTIVIDAD 14 ¿Somos emprendedores?

Síntesis de la actividad

- Con esta actividad se pretende que los alumnos descubran capacidades personales en ellos mismos a la luz de las cualidades de una persona con espíritu emprendedor, contando para ello tanto con la ayuda de su grupo como de su propia autoimagen.

Tipo de actividad	Habilidades emprendedoras	Tiempo estimado	Realización	Ubicación
De afianciamiento y de trabajo individual.	Todas.	1 Hora.	Pequeño grupo y gran grupo.	Aula.

Objetivos

1. Propiciar el autoconocimiento del alumno en cuanto al perfil de emprendedor.
2. Confrontar la visión del grupo con la visión propia del alumno respecto a las cualidades del emprendedor.
3. Elaborar juicios positivos y valoraciones del compañero de clase.
4. Descubrir cualidades emprendedoras en uno mismo que se desconocían y que han sido apreciables por los compañeros del grupo.

Material de apoyo

- Ficha modelo para los participantes (ver anexo).

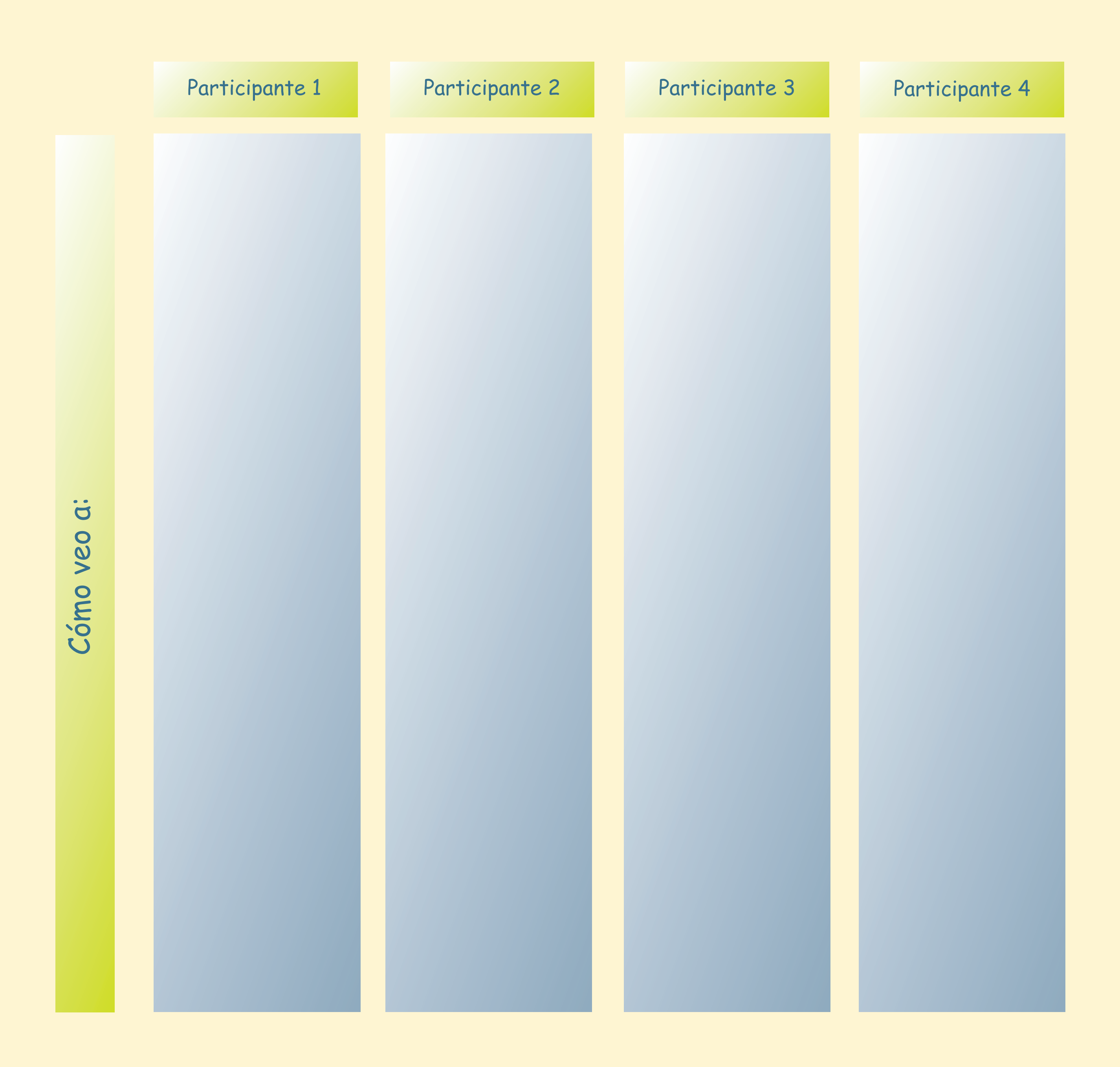
Desarrollo de la actividad

El profesor presentará la actividad y pedirá a cada alumno que escribirá aquellas cualidades del emprendedor que crea tener. Posteriormente pedirá a los alumnos que se dividan en pequeños grupos y entregará una ficha a cada participante en la que deberán escribir los nombres de cada una de las personas que componen el grupo y las cualidades emprendedoras que ve en ellos.

Los alumnos pondrán en común lo que cada uno ha apreciado del compañero y después lo que cada uno aprecia de sí mismo. Esta actividad terminará con una puesta en común en el grupo/clase acerca de lo trabajado y experimentado en los pequeños grupos, siendo el profesor el que genere un pequeño debate o reflexión en torno a cuestiones que tengan que ver con: cómo se han sentido los alumnos al escuchar las cualidades apreciadas por los compañeros, si lo escuchado concuerda o no con su propia autoimagen personal, si les ha resultado fácil o difícil ver estas cualidades en sus propios compañeros, etc, de manera que se les permita tomar conciencia de las cualidades emprendedoras de los otros y de sí mismos, descubrir en ellos aquello que desconocían y facilitar la construcción de su propia identidad ajustada con la realidad.

Anexo de la actividad 14

¿Somos emprendedores?



ACTIVIDAD 15 Juego cooperativo: "Tarjetas Encontradas"

Síntesis de la actividad

- Los alumnos tendrán que elaborar por parejas su propio juego de "Tarjetas Encontradas" (15 cualidades y 15 definiciones; Total 30 tarjetas por pareja), presentarlo al resto de sus compañeros y cedérselo a otra pareja para que lo pongan en práctica. Se trata de una actividad previa y complementaria a la Nº15 "Busca y encuentra" y que puede vincularse a la realización del proyecto de empresa, en concreto, en lo relacionado con las áreas de marketing y producción.

Tipo de actividad	Habilidades emprendedoras	Tiempo estimado	Realización	Ubicación
De afianciamiento y de trabajo en equipo.	Todas.	6 Horas.	Parejas y gran grupo.	Aula.

Objetivos

1. Asimilar y repasar los contenidos aprendidos en el bloque I: "Cualidades del Espíritu Emprendedor".
2. Desarrollar la capacidad creativa de los alumnos.
3. Desarrollar su capacidad de trabajo en equipo, toma de decisiones y consenso en el proceso de elaboración del juego por parejas.
4. Valorar el trabajo de los demás.
5. Aprender y descubrir el valor educativo y formativo de una actividad informal.

Material de apoyo

- Instrucciones de modelo base para la elaboración de las tarjetas del juego que van a crear (ver anexo punto A): 1 baraja de 20 tarjetas por pareja.

"Posibles pautas para la elaboración" (ver anexo punto B).
Materiales para la elaboración propia del juego: cartulinas, fichas, dados, pinturas, pegamento, etc.

Desarrollo de la actividad

El profesor explicará a los alumnos en qué va a consistir la actividad y lo que se espera de ellos. El profesor les indicará que se trata de elaborar un juego de parejas y les aportará unas referencias a tener en cuenta en el diseño básico del mismo, a modo de posibles orientaciones (ver anexo).
Cada pareja de compañeros deberán diseñar y presentar al resto del grupo su propuesta de juego.
Posteriormente se intercambiarán los juegos diseñados y se practicará con ellos en parejas.
Finalmente se realizará una puesta en común sobre lo que a cada pareja le ha parecido el juego que le ha tocado, en función de los criterios dados en las "Posibles pautas para la elaboración", y expresará en qué medida esta actividad le ha ayudado o no a una mayor y mejor asimilación de los contenidos del bloque de contenido I.

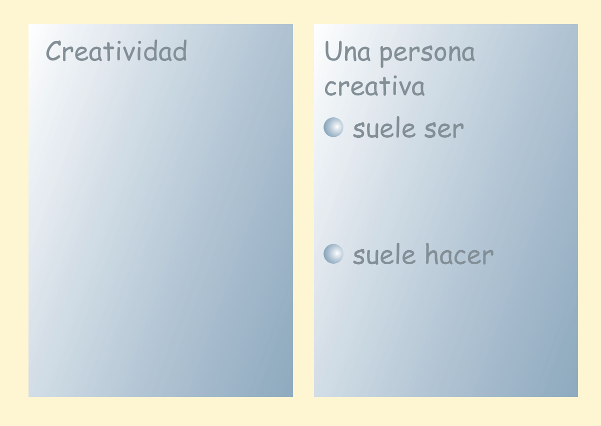
Anexo de la actividad 15

Juego cooperativo "tarjetas encontradas"

Instrucciones de modelo base:

Debe ser un juego en el que se busquen y se encuentren "Cualidades del Espíritu Emprendedor" y asociadas a su respectivas "Definición de Cualidades".

Ejemplo



Los alumnos teniendo como base este modelo deberán elaborar su propio juego teniendo en cuenta:

- En cuanto a sus finalidades: evitar el valor competitivo del juego y reforzar el valor de entretenimiento y de aprendizaje del juego.
- En cuanto al aspecto formal del juego: fácil de entender y seguir las instrucciones, y uso de materiales prácticos.
- En cuanto al número de parejas (Cualidad-Definición): aconsejable hasta 20.

"Posibles pautas para la elaboración del juego"

- ¿Qué finalidades queremos que tenga el juego?
- ¿Cómo vamos a llamar al juego? ¿De qué formato, y materiales queremos que conste?
- ¿Qué instrucciones va a tener el juego? ¿Cómo se van a dar y presentar esas instrucciones?
- ¿A qué reglas deben atenerse los participantes?
- ¿Quién gana/quienes ganan en el juego?
- ¿Creemos que la puesta en práctica del juego permite que se alcance las finalidades previstas? ¿Cómo podríamos mejorarlo?
- ¿Qué pensamos que tiene de bueno el juego?
- ¿Qué pensamos que debiera modificarse del juego?

ACTIVIDAD 16 Busca y encuentra

Síntesis de la actividad

- Los alumnos tendrán que definir y trabajar en torno a una cualidad del Espíritu Emprendedor, teniendo en cuenta una serie de categorías asociadas a dicha cualidad.

Tipo de actividad	Habilidades emprendedoras	Tiempo estimado	Realización	Ubicación
De afianciamiento. De trabajo en equipo.	Todas.	1 Hora.	Gran grupo y pequeños grupos.	Aula.

Objetivos

1. Asociar las diferentes categorías que integran una cualidad determinada.
2. Crear y definir un perfil de emprendedor en función de dicha cualidad.
3. Experimentar una situación de búsqueda, encuentro, formación y consolidación del grupo.
4. Desarrollar habilidades de comunicación para el trabajo en equipo.

Material de apoyo

- Lista de "Cualidades de Emprendedor" y 1 baraja de 40 cartas de "Ten Espíritu Emprendedor" (divididas en 4 categorías: 1. Cualidad, 2.Definición, 3. Ejemplo, 4. Rol Profesional). (Ver anexo como modelo).

Desarrollo de la actividad

El profesor explicará a los alumnos en qué consiste la actividad, su finalidad y las diferentes fases que la integran. Enseñará a los alumnos la baraja de 40 cartas con la que va a jugar todo el grupo clase, así como las diferentes categorías en las que se dividen dichas cartas ("Cualidad", "Definición", "Ejemplo" y "Rol profesional") y las "Cualidades del Emprendedor" a las que hace referencia dichas categorías. (ver anexo)

El juego comienza siendo el profesor quien baraja todas las cartas y reparte una a cada alumno. Los alumnos, puestos de pie, y en función de la carta que le haya tocado a cada uno, deberán buscar por toda la clase entre el resto de sus compañeros aquellas cartas asociadas a su misma "cualidad". Por ejemplo, la persona a la que le haya tocado la carta "Cualidad: INICIATIVA" (categoría 1) tendrá que buscar entre sus compañeros, las tres categorías restantes (la 2, la 3 y la 4) dentro de esa misma cualidad, es decir, cartas como "Definición de INICIATIVA" (categoría 2), "Ejemplo de INICIATIVA" (categoría 3) y "ROL PROFESIONAL de una persona con INICIATIVA" (categoría 4), conformándose así un grupo de cuatro personas en torno a una misma cualidad, en el caso del ejemplo: "INICIATIVA" con las 4 categorías que la componen. Cuando las personas de una misma cualidad se hayan encontrado y hayan podido conformar el grupo de cuatro requerido, éstos deberán sentarse en círculo y completar los espacios en blanco de las tarjetas de "Definición", "Ejemplo" y "Rol profesional" (ver anexo). En este sentido el grupo tendrá que trabajar en equipo para responder cuestiones como: ¿Cómo describirías a una persona que tuviera esa cualidad?, ¿Qué ejemplo de trabajo real se te ocurre en el que una persona ponga de manifiesto dicha cualidad? ¿Qué rol profesional jugaría esa persona con dicha cualidad dentro de la empresa?. La actividad finalizará con una puesta en común de lo trabajado en cada grupo, en función de la cualidad que a cada uno de ellos le haya tocado desarrollar.

Anexo de la actividad 16

Busca y encuentra

Cualidades del emprendedor

- Iniciativa.
- Autonomía.
- Espíritu de superación.
- Responsabilidad.
- Motivación de logro.
- Espíritu positivo.
- Capacidad de decisión.
- Perseverancia.
- Confianza en sí mismo.
- Sentido crítico.
- Creatividad.
- Asunción de riesgos.
- Flexibilidad.
- Espíritu investigador e innovador.
- Autocontrol.

Anexo de la actividad 16

Busca y encuentra

Modelo de baraja "ten espíritu emprendedor"

Cualidad: Iniciativa

- Categorías:
  1. CUALIDAD
  2. DEFINICIÓN
  3. EJEMPLO
  3. ROL PROFESIONAL

- Modelo de cartas:



ACTIVIDAD 17 El mural del emprendedor

Síntesis de la actividad

- La actividad dejará constancia gráfica de las cualidades del emprendedor. Podrá vincularse con la actividad Nº3 "Visita de un emprendedor" y la actividad Nº20 "Visita a una empresa" por ser temas que den contenidos a la elaboración de dichos trabajos. Podría vincularse al proyecto si durante el desarrollo del mismo se utilizara esta estrategia para ir plasmando las diferentes fases de evolución. También se puede realizar una historia en formato de cómic para hacer que la actividad les resulte más atractiva.

Tipo de actividad	Habilidades emprendedoras	Tiempo estimado	Realización	Ubicación
• De afianciamiento. • De trabajo en equipo.	• Todas.	• 1 Hora de trabajo inicial. Se irá enriqueciendo de forma progresiva a lo largo del curso.	• Pequeños grupos.	• Aula.

Objetivos

1. Resumir lo aprendido de forma grafica a través de murales.
2. Compartir entre los alumnos los nuevos aprendizajes.
3. Desarrollar la capacidad creativa de los alumnos.
4. Proyectar exteriormente lo aprendido.

Material de apoyo

- Cartulinas, tijeras, pinturas, fotografías, textos de revistas, recortes de periódicos, pegamento.

Desarrollo de la actividad

Se formarán pequeños grupos, cada grupo trabajará una o varias cualidades del emprendedor, plasmándolas gráficamente a través de un mural. Posteriormente cada grupo a través de un representante expondrá el contenido de su mural. Con los murales de todos los grupos se construirá un gran mural en la clase que refleje las cualidades del emprendedor.

ACTIVIDAD 18 Tormenta de ideas

Síntesis de la actividad

- Con esta actividad se pretende que los alumnos, a partir de una "tormenta de ideas" encuentren una idea de proyecto, dando lugar al desarrollo del mismo en fases posteriores.

Tipo de actividad	Habilidades emprendedoras	Tiempo estimado	Realización	Ubicación
De introducción.	Creatividad. Habilidades Comunicativas. Flexibilidad. Tenacidad. Espíritu abierto.	1 hora.	Gran grupo.	Aula.

Objetivos

1. Generar espontaneidad en el alumno en la primera fase de validación de ideas para el proyecto.
2. Familiarizar al alumno estrategias comunicativas para realizar una crítica o para recibirla.
3. Desarrollar la capacidad creativa del alumno.
4. Provocar en el alumno el pensamiento crítico.
5. Desarrollar en el alumno su tenacidad y su predisposición para la resolución de problemas.
6. Desarrollar en el alumno su flexibilidad en la fase de definición del problema.
7. Comprobar como la cantidad de ideas acerca de un tema concreto genera la calidad.

Desarrollo de la actividad

El profesor presentará la actividad comentando en qué consiste así como su finalidad. El desarrollo de esta actividad tendrá lugar en varias fases:

1ª fase de sugerencias: Los alumnos, todos juntos, deberán sugerir cualquier idea que tengan en mente como idea de proyecto para la simulación de creación de una empresa. En esta fase ningún participante puede criticar o reaccionar negativamente frente a las ideas de los demás y se deberá respetar cualquier tipo de idea surgida. Será esencial la obtención del mayor número posible de ideas en el grupo de manera que se permita a los alumnos que piensen de manera creativa.

2ª fase de debate, de delimitación y de selección de la idea: Los alumnos, por medio de un debate abierto, realizarán un análisis de los problemas que generan las diferentes ideas, utilizando diversas destrezas comunicativas y teniendo como base cuestiones como: ¿qué puedo hacer yo? ¿cómo podría hacerlo mejor? ¿quién me pagaría para hacerlo? ¿qué tipo de clientes quiero? ¿qué puedo aportar de nuevo a la industria o a los servicios?. En este debate, el profesor animará al grupo a que realicen aportaciones que permitan mejorar las ideas iniciales a modo de propuestas constructivas.

3ª fase de reflexión: finalmente y tras el debate del grupo, las aportaciones realizadas serán orientadas hacia la selección, concreción y delimitación de una idea de proyecto a emprender.

ACTIVIDAD 19 El crucigrama de la empresa

Síntesis de la actividad

- La actividad busca realizar un repaso sobre los conceptos aparecidos durante el desarrollo de la asignatura.

Tipo de actividad	Área de contenidos	Tiempo estimado	Realización	Ubicación
De síntesis. De trabajo en equipo.	Plan de empresa.	1 hora.	Gran grupo.	Aula.

Objetivos

1. Asentar y repasar los conceptos aprendidos por el alumno en relación al plan de empresa.
2. Promover en el alumno la capacidad de síntesis de conceptos.
3. Favorecer la definición de contenidos.

Material de apoyo

- Cartulinas y rotuladores para elaborar los crucigramas autodefinidos.

Desarrollo de la actividad

En grupos pequeños se crearán crucigramas autodefinidos en los que aparezcan los conceptos y contenidos tratados en esta asignatura (tanto los correspondientes al bloque temático I, como al bloque temático II). El profesor distribuirá aleatoriamente los crucigramas entre los grupos, debiendo cada uno resolver el autodefinido que le ha tocado. La actividad termina cuando todos los grupos han resuelto su crucigrama.

ACTIVIDAD 20 Visita a una empresa

Síntesis de la actividad

- Los alumnos prepararán y visitarán una pequeña o mediana empresa recabando información de la misma.

Esta actividad va vinculada al proyecto en su fase previa, ya que permite validar la idea y establecer las bases organizativas del plan de empresa. Sería bueno que los emprendedores lo fueran de sectores que hagan uso intensivo del diseño y que sea atractivo para los alumnos: ocio, cultura, editorial, digital, indumentaria, calzado, deporte, etc.

Tipo de actividad	Área de contenidos	Tiempo estimado	Realización	Ubicación
• De introducción. • De trabajo en equipo. • De conocimiento a través de otros.	• Plan de empresa.	• 2 horas.	• Gran grupo.	• Empresas.

Objetivos

1. Permitir al alumno conocer la realidad del mundo empresarial a través de la visita a una empresa.
2. Analizar cada uno de los departamentos que constituyen la empresa y las funciones que desarrolla cada trabajador en ellos.
3. Extraer información de utilidad para la elaboración del proyecto de empresa que debe realizar cada grupo.
4. Favorecer que el alumno reflexione sobre las características y elementos que constituyen una empresa.

Desarrollo de la actividad

El profesor comunicará a los alumnos en qué consiste la actividad, su finalidad última, qué se espera de ellos con esta visita y cómo se va a llevar a cabo el proceso de trabajo antes, durante y después de la misma:

- En un primer momento, el profesor facilitará a los alumnos un breve esquema con información útil de la empresa que se visita. Esto puede ayudar a cada grupo a establecer las bases sobre las que deberá recabar los datos de interés de cada departamento, así como las conclusiones que se deberán alcanzar tras la visita.
- En el transcurso de la misma mediante observación y a través de entrevistas o preguntas de los alumnos al personal de la empresa, se recopilará la información necesaria para establecer unas conclusiones de utilidad en la elaboración del proyecto de cada grupo.
- Para finalizar se realizará una puesta en común de manera que cada grupo exponga lo trabajado en equipo así como las vivencias personales durante el desarrollo de la actividad.

En cuanto a la organización de la clase, se respetarán los grupos que se fijaron con anterioridad para la realización de cada proyecto de empresa, ya que con posterioridad a la visita deberán trabajar en equipo.

ACTIVIDAD 21 Aprendiendo a asesorar

Síntesis de la actividad

- Juego de simulación donde se pedirá a los alumnos que asesoren a un cliente imaginario en la creación de una empresa. Será una actividad necesaria para la elaboración del plan de empresa, y las diferentes dimensiones que lo integran.

Tipo de actividad

- De introducción.
- De trabajo en equipo.

Área de contenidos

- Plan de empresa.

Tiempo estimado

- 40 minutos.

Realización

- Pequeño grupo y gran grupo.

Ubicación

- Aula.

Objetivos

1. Introducir el bloque de contenidos II.
2. Descubrir la estructura de un proyecto de empresa.
3. Desarrollar en los alumnos su capacidad de síntesis y de creación del plan de empresa.
4. Fomentar la motivación de los alumnos para buscar información necesaria para la creación del plan de empresa.
5. Reflexionar sobre las posibles dificultades o problemas que pueden surgir en el proceso de creación de la empresa.

Desarrollo de la actividad

Se pedirá a los alumnos que formen grupos pequeños, cada grupo será una asesoría que deberá ayudar a otro grupo a montar su empresa. Un grupo deberá elaborar un informe a través del cual se ponga de manifiesto los pasos que según ellos se han de seguir para realizar un proyecto empresarial. El grupo que va a montar la empresa debe simular la situación real y plantear preguntas y problemas que el otro grupo deberá resolver. Terminados los informes se expondrán ante la clase y se realizará una introducción por parte del profesor al plan de empresa.

ACTIVIDAD 22 Buscando un proyecto emprendedor en mi entorno

Síntesis de la actividad

- A través de esta actividad los alumnos descubrirán necesidades próximas a ellos y formularán soluciones innovadoras. Al mismo tiempo se trata de una actividad vinculada a los contenidos relacionados con "Cualidades emprendedoras" en concreto con temas de creatividad y iniciativa, actitud investigadora.

Esta actividad va vinculada al proyecto en su fase previa, ya que permite validar la idea y establecer las bases organizativas del plan de empresa.

Tipo de actividad	Área de contenidos	Tiempo estimado	Realización	Ubicación
De introducción. De trabajo en grupo.	Plan de empresa.	4 horas.	Pequeños grupos.	Aula y entorno inmediato.

Objetivos

1. Desarrollar la capacidad de investigación del alumno.
2. Detectar las necesidades y oportunidades que ofrece su entorno desde el punto de vista del emprendedor.
3. Crear, a partir de las carencias y necesidades encontrados, proyectos emprendedores e innovadores.

Desarrollo de la actividad

Una vez introducido por el profesor el contenido, se pedirá a los alumnos que busquen en su entorno necesidades producidas por las carencias, novedades y cambios sociales, económicos, culturales y demográficos. Sobre ellas se elegirán las más interesantes formándose grupos que deberán trabajar sobre una necesidad concreta aportando soluciones innovadoras que puedan ser base para un proyecto emprendedor (no necesariamente de empresa). Finalmente las soluciones de cada grupo se expondrán en clase. (Estas ideas podrían utilizarse posteriormente, si son adecuadas, para la elaboración del proyecto de empresa).

ACTIVIDAD 23 Unos momentos de publicidad

Síntesis de la actividad

- Los alumnos elaborarán un producto o servicio de su invención, desarrollando el par producto-mercado, y describiendo las características que definen su producto-servicio y los métodos de comunicación, con el fin de realizar un anuncio de su producto y una exposición de lo trabajado.

Tipo de actividad	Área de contenidos	Tiempo estimado	Realización	Ubicación
De síntesis. De trabajo en grupo.	Plan de Marketing.	Se realiza en varias sesiones con apoyo de trabajo extraescolar.	Pequeños grupos.	Aula.

Objetivos

1. Adquirir conocimientos respecto a las reglas del marketing.
2. Poner en práctica los elementos que constituyen el marketing.
3. Fomentar el trabajo en equipo, la creatividad y la innovación.

Material de apoyo

- Cartulinas, pinturas, pegamento, materiales de modelaje, cámara de fotos y de vídeo.

Desarrollo de la actividad

Tras haber introducido el profesor los conceptos fundamentales del plan de marketing, presentará la actividad indicando las distintas fases que la integran.

La clase se dividirá en pequeños grupos, cada grupo, deberá discutir y elegir el producto sobre el cual quiere trabajar, definir el tipo de cliente al que va dirigido y las características del producto, creando el prototipo del producto y haciendo fotografías de todo su proceso de elaboración.

Después, se pedirá a los alumnos que realicen un anuncio de su producto y por último se realizará un mural en el que aparezcan las conclusiones del trabajo, con fotos y resúmenes de los pasos dados.

Como complemento a esta actividad se podrían añadir dos ideas: a) grabar en video el anuncio del producto creado (si el centro cuenta con un equipo audiovisual) y b) organizar un concurso en el que se premie el mejor trabajo realizado.

ACTIVIDAD 24 ¿Qué necesita mi empresa?

Síntesis de la actividad

- A través del juego los alumnos deberán dotar a las diferentes empresas de sus correspondientes infraestructuras. Se trata por tanto de una actividad vinculada al área de producción dentro del plan de empresa. Igualmente dicha dinámica se podría complementar con la actividad Nº4 "Trabajamos en equipo", la actividad Nº 8 "Somos un grupo y decidimos en grupo", así como a las diferentes fases que conforman la elaboración del proyecto.

Tipo de actividad	Área de contenidos	Tiempo estimado	Realización	Ubicación
De desarrollo. De trabajo en grupo.	Plan de Infraestructuras.	1 hora.	Pequeños grupos.	Aula.

Objetivos

1. Conocer los elementos que componen las infraestructuras de la empresa, y que son necesarios para la producción.
2. Buscar estrategias para conseguir los elementos necesarios.
3. Aprender a negociar.
4. Organizar la consecución de los objetivos y priorizar necesidades.
5. Utilizar conocimientos de otras asignaturas.

Material de apoyo

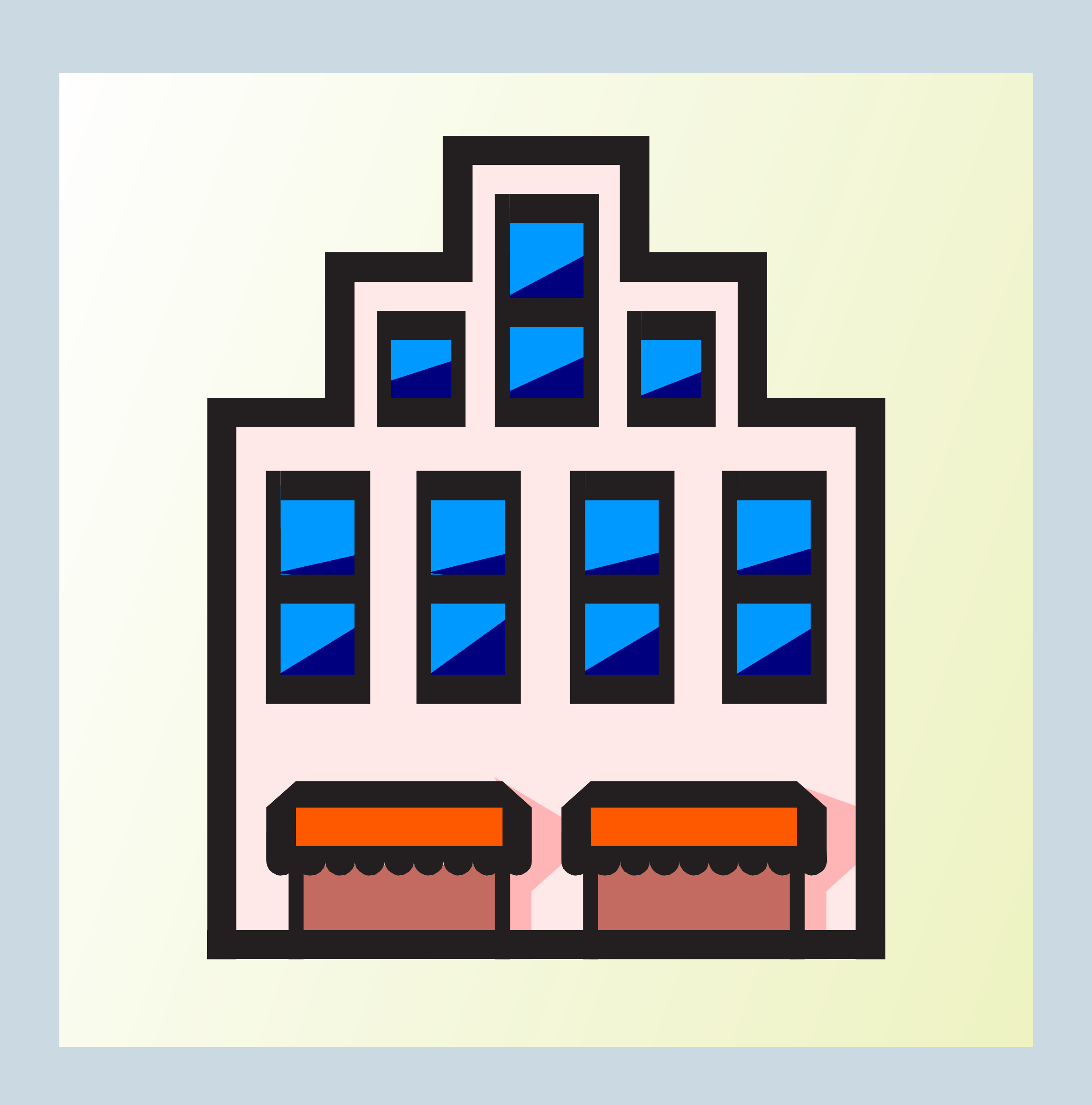
- Fichas que representen las infraestructuras de las empresas seleccionadas, por ejemplo ordenadores, terrenos, mobiliario, vehículos de transporte, maquinaria..., con su valor en puntos, cada elemento tiene un valor distinto.
- Fichas representativas de los puntos.

Desarrollo de la actividad

El profesor elaborará una lista de empresas con sus respectivas infraestructuras en orden de prioridad, que pone en conocimiento de sus alumnos. A cada grupo se le asigna una empresa a la que tienen que dotar de su propia infraestructura. Se repartirán de forma aleatoria entre los grupos las fichas representativas de las infraestructuras, (con su valor correspondiente) y una cantidad de puntos limitada a partir de la cual iniciar el proceso de compraventa de infraestructuras. Cada grupo elegirá un representante encargado de establecer la negociación con los demás grupos, el resto del equipo asumirá las funciones de toma de decisiones, estrategias para la obtención de puntos y priorización de necesidades para formar la empresa. La obtención de las dos infraestructuras prioritarias de la empresa es condición indispensable para poder obtener puntos adicionales contestando a preguntas sobre materias de otras asignaturas que cada 20/30 minutos el profesor formulará a los diferentes grupos. Gana aquel grupo que obtenga antes todas las infraestructuras de su empresa.

Anexo de la actividad 24

¿Qué necesita mi empresa?



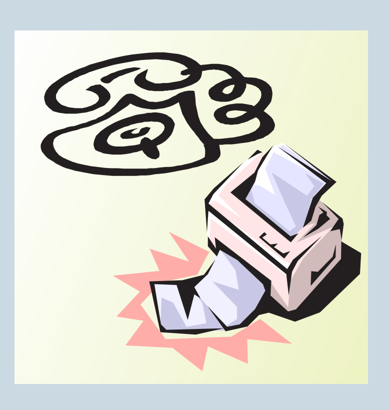
Empresa de publicidad-editorial



Coste: 15 puntos



Coste: 15 puntos



Coste: 10 puntos



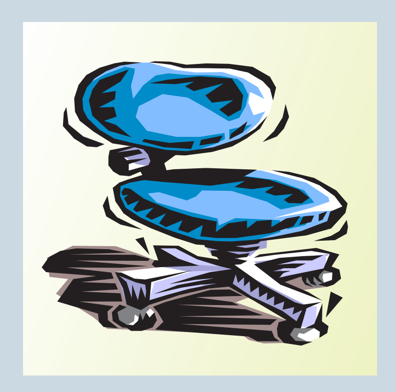
Coste: 5 puntos



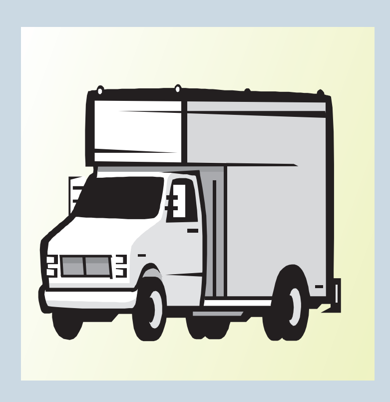
Coste: 10 puntos



Coste: 10 puntos

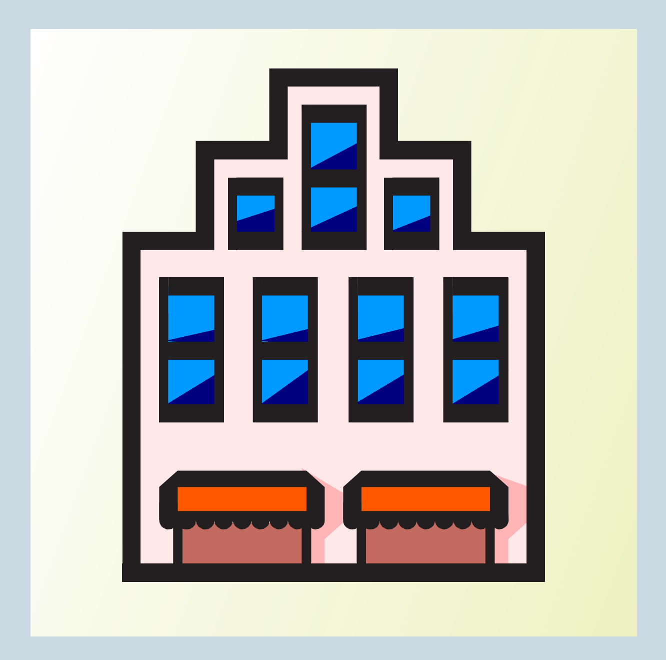


Coste: 10 puntos



Coste: 10 puntos

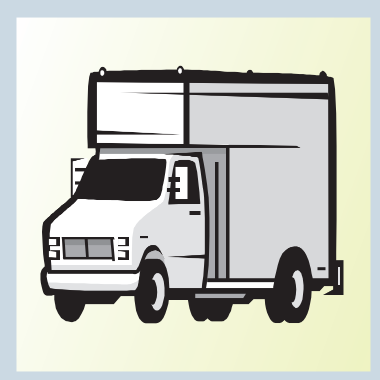
Empresa Textil



Coste del local: 30 puntos



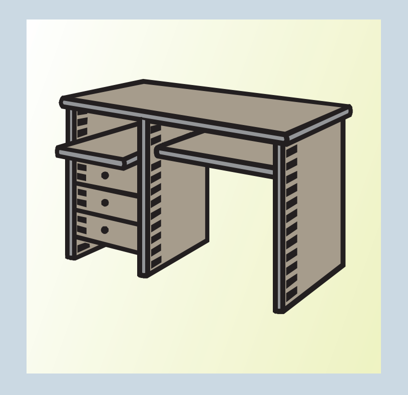
Coste: 10 puntos



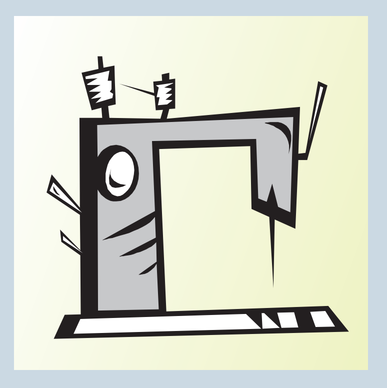
Coste: 10 puntos



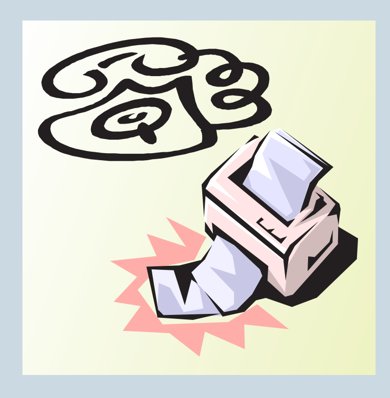
Coste: 10 puntos



Coste: 10 puntos

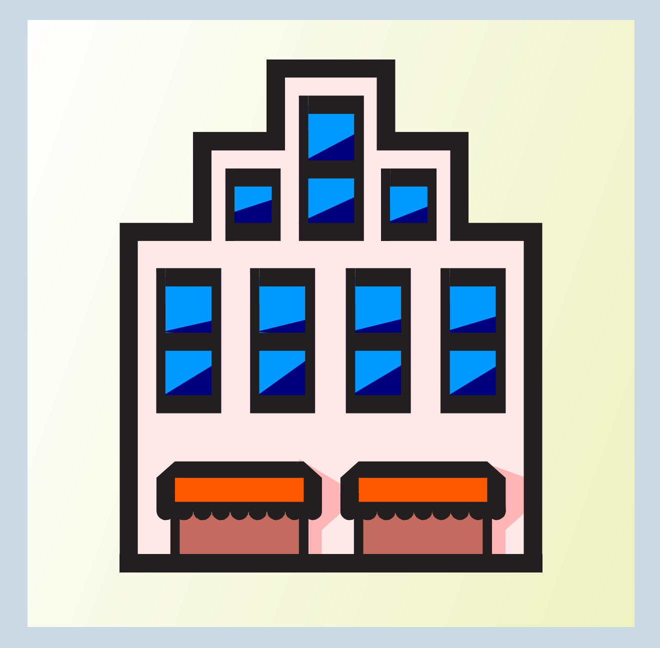


Coste: 20 puntos



Coste: 10 puntos

Empresa de ayuda a domicilio



Coste del local: 30 puntos



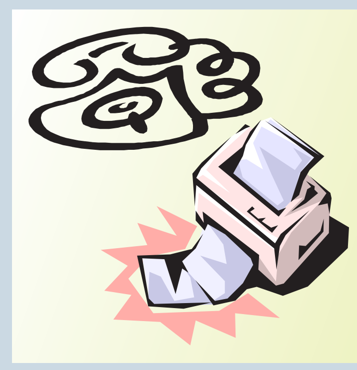
Coste: 10 puntos



Coste: 10 puntos



Coste: 10 puntos



Coste: 10 puntos



Coste: 10 puntos



Coste: 20 puntos



Coste: 10 puntos

- Fichas de 5 puntos



- Fichas de 10 puntos



- Fichas de 15 puntos



- Fichas de 30 puntos



ACTIVIDAD 25 El candidato ideal

Síntesis de la actividad

- Esta actividad pretende que el alumno elabore el perfil profesional que un trabajador necesita para desarrollar sus funciones en un departamento de una hipotética empresa. Se trata de una actividad vinculada al proyecto ya que los alumnos deben determinar las necesidades de personal y los perfiles laborales necesarios. Esta actividad sería previa y podría vincularse con la actividad siguiente Nº26 "El currículo de mi vida".

Tipo de actividad

- De desarrollo.
- De trabajo en grupo.

Área de contenidos

- Plan de Organización y Recursos Humanos.

Tiempo estimado

- 1 hora.

Realización

- Pequeño grupo y gran grupo.

Ubicación

- Aula.

Objetivos

1. Afianzar los contenidos del área de Recursos Humanos.
2. Descubrir los puestos de trabajo que componen cada departamento y sus correspondientes perfiles profesionales.
3. Ayudar al alumno a ver la importancia del perfil de los trabajadores de una empresa para su correcto funcionamiento.

Material de apoyo

- Cámara de video y monitor (en caso de disponer de medios audiovisuales).

Desarrollo de la actividad

Una vez explicados los contenidos referentes al área de Recursos Humanos, el profesor pedirá a los alumnos que por grupos elijan un departamento típico de una empresa (producción, ventas, administración, publicidad...). Una vez elegido el departamento deberán actuar como si fueran miembros del área de Recursos Humanos y tuvieran que cubrir un puesto vacante en el mismo. Para ello tendrán que elaborar un perfil del puesto (funciones a realizar, posición en el organigrama y sueldo) y un perfil del trabajador que lo ha de cubrir (formación, experiencia y cualidades personales). Una vez establecidos los perfiles, cada grupo preparará un anuncio grabado en video pidiendo candidatos para cubrir dicho puesto (si no se dispone de material audiovisual podrá hacerse un juego de rol).

ACTIVIDAD 26 El currículo de mi vida

Síntesis de la actividad

- El alumno deberá redactar su currículo futuro, en relación con las aspiraciones recogidas en la actividad sueña tu futuro.

Esta actividad es posterior y podría vincularse con la actividad anterior Nº 25 "El candidato ideal". Esta actividad estaría también vinculada con la actividad Nº1 "Sueña tu futuro" y podría realizarse después de ésta.

Tipo de actividad	Área de contenidos	Tiempo estimado	Realización	Ubicación
De introducción. De trabajo en grupo.	Plan de Organización y Recursos Humanos.	1 hora.	Individual y pequeño grupo.	Aula.

Objetivos

1. Ayudar al alumno a que reflexione sobre su futuro.
2. Facilitar la preparación de un currículo.
3. Introducir al alumno en los contenidos del área de Recursos Humanos.
4. Facilitar la elaboración de la presentación de una experiencia emprendedora a través de la realización y exposición de un currículo.

Material de apoyo

- Modelo de currículo.

Desarrollo de la actividad

Una vez explicado por el profesor como se realiza un currículo, los alumnos escribirán el suyo orientándolo a sus expectativas futuras, pudiendo basarse para su realización en lo expuesto en la actividad "Sueña tu futuro". Una vez realizado por parte de cada alumno su modelo de currículo, lo pondrá en común en pequeños grupos, pudiendo los compañeros hacer observaciones sobre la adaptación del currículo a sus aspiraciones.

ACTIVIDAD 27 Entrevistas a candidatos

Síntesis de la actividad

- Se van a simular entrevistas de selección con candidatos y seleccionadores asertivos, agresivos y pasivos.

Tipo de actividad	Área de contenidos	Tiempo estimado	Realización	Ubicación
De desarrollo. De trabajo en grupo.	Plan de Organización y Recursos Humanos.	1 hora.	Pequeño grupo y gran grupo.	Aula.

Objetivos

1. Practicar la entrevista como técnica de comunicación.
2. Descubrir la importancia de las habilidades sociales.
3. Diferenciar entre un comportamiento asertivo, agresivo y pasivo.

Material de apoyo

- Cámara de vídeo y monitor.

Desarrollo de la actividad

Una vez explicada la diferencia entre actitud asertiva, agresiva y pasiva, se pedirá que se hagan dos grupos de alumnos, uno se encargará de redactar un cuestionario para la selección de candidatos a un puesto imaginario y de preparar las entrevistas como seleccionadores asertivos, agresivos y pasivos. Los componentes del otro grupo prepararán las entrevistas simulando candidatos asertivos, agresivos y pasivos. Se realizarán entrevistas entre un entrevistador y un candidato cada vez, buscando que aparezcan las consecuencias de adoptar estas actitudes tanto por parte del entrevistado como del entrevistador. La dinámica se grabará en video y posteriormente las analizará toda la clase.

ACTIVIDAD 28 Bingo de la empresa

Síntesis de la actividad

- Esta actividad pretende que el alumno repase los contenidos aprendidos en relación a los perfiles profesionales. Esta actividad va directamente vinculada al proyecto al poderse realizar con los grupos asignados para las diferentes funciones del mismo.

Tipo de actividad	Área de contenidos	Tiempo estimado	Realización	Ubicación
• De síntesis. • De trabajo en grupo.	• Plan de Organización y Recursos Humanos.	• 1 hora.	• Pequeño grupo y gran grupo.	• Aula.

Objetivos

1. Repasar los contenidos del área de Recursos Humanos.
2. Desarrollar la creatividad del alumno mediante la elaboración de herramientas lúdicas de aprendizaje.

Material de apoyo

- Juego de bingo, cartulina y tijeras.

Desarrollo de la actividad

El profesor pedirá a los alumnos que por grupos elijan un departamento de una empresa (producción, recursos humanos, ventas, administración, publicidad...) y elaboren tantos perfiles de trabajadores como alumnos participen (ver anexo). Una vez realizados los perfiles deberán confeccionar las tarjetas del bingo (una por persona) y repartirlas. Se jugará como el bingo tradicional, ganando aquel alumno que rellene antes su ficha.

Anexo de la actividad 28

Bingo de la empresa

Modelo para elaborar el perfil

- Departamento:
- Titulación:
- Tarea 1:
- Tarea 2:
- Tarea 3:

Ejemplo:

- Departamento: administración.
- Titulación: administrativo.
- Tarea 1: organizar documentación.
- Tarea 2: hacer fotocopias.
- Tarea 3: redactar documentación.

Modelo de tarjeta

Departamento		Titulación
	Tarea 1	
Tarea 2		Tarea 3

ACTIVIDAD 29 Defiende tu proyecto empresarial

Síntesis de la actividad

- Con esta actividad se pretende que los alumnos apliquen los conocimientos básicos que han adquirido sobre los elementos que componen el plan de empresa. Se tratará de optimizar al máximo el refuerzo de dichos contenidos, fomentando el trabajo en equipo.
Los contenidos sobre el plan de empresa deberán quedar reflejados en los aspectos organizativos de la empresa imaginaria que vayan a montar. Esta empresa deberá ser lo más competitiva posible y ofrecer los mejores servicios.

Tipo de actividad	Área de contenidos	Tiempo estimado	Realización	Ubicación
• De síntesis. • De trabajo en grupo.	• Plan de empresa.	• 1 hora.	• Pequeño grupo y gran grupo.	• Aula.

Objetivos

1. Afianzar en los alumnos los conocimientos acerca de las diversas áreas de trabajo que lleva consigo el establecimiento de una empresa y las responsabilidades que ello conlleva.
2. Aplicar las habilidades y contenidos empresariales adquiridos durante el curso.
3. Favorecer la colaboración del grupo y el logro de objetivos comunes.
4. Fomentar la competitividad en el desarrollo y presentación de proyectos.
5. Potenciar en el grupo el proceso de análisis y elección de alternativas.

Material de apoyo

- Esquema de las distintas áreas empresariales para la elaboración del proyecto, proyectos elaborados, guiones para la valoración de los proyectos.

Desarrollo de la actividad

El profesor divide al grupo en tres equipos; dos de ellos serán los encargados de elaborar un proyecto empresarial sobre el mismo sector (textil, calzado, cultural, audiovisual, deportivo, etc.). Estos equipos simularán el diseño y puesta en marcha de una empresa, teniendo en cuenta todas las dimensiones revisadas en la parte teórica, y defenderán su proyecto ante el tercer equipo. Este tercer equipo se encargará de seleccionar uno de los dos proyectos presentados teniendo en cuenta diferentes criterios previamente establecidos por el grupo- clase, en los que habrá que considerar tanto las habilidades emprendedoras (creatividad, iniciativa, dinamismo, etc.) como los contenidos empresariales (área comercial y de marketing, de producción, financiera, de gestión, de recursos humanos). Posteriormente se realizará un debate para llegar a las conclusiones acerca de qué proyecto es el más viable y por qué.

ACTIVIDAD 30 Crea tu empresa con lo mínimo

Síntesis de la actividad

- Los alumnos deben crear ideas emprendedoras en las que no se necesite una inversión económica grande.

Esta actividad va directamente ligada al desarrollo del plan financiero del Proyecto.

Tipo de actividad	Área de contenidos	Tiempo estimado	Tipo de agrupamiento	Ubicación
De desarrollo. De trabajo en grupo.	Plan de financiación.	1 hora.	Pequeños grupos.	Aula.

Objetivos

1. Fomentar en el alumno la importancia de la búsqueda de soluciones frente a los aspectos económicos.
2. Concienciar que para realizar proyectos innovadores no siempre es necesario una gran cantidad de dinero.
3. Utilizar diferentes medios par la búsqueda de información.

Material de apoyo

- Prensa, libros e Internet.
- Búsqueda en Administraciones y entidades financieras.

Desarrollo de la actividad

El profesor explicará previamente los contenidos relacionados con los costes y los recursos necesarios para crear una empresa. Dividirá la clase en pequeños grupos y a cada uno le pedirá que elabore propuestas de proyectos innovadores en los que la inversión total de cada proyecto no supere una cantidad máxima de 18.000 ¤. De entre las propuestas realizadas por el grupo y con el asesoramiento del profesor, se elegirá la más viable. Los grupos realizarán la búsqueda de información necesaria para poder redactar la propuesta y justificar los gastos que conlleva.

8. Bibliografía

- A.P.D.H. (1996): La alternativa del juego II. Madrid, Libros de la Catarata.
- AA.VV (1994): Guía para la creación de empresas. Madrid, Cámara de Comercio e Industria.
- Block, Z Stumpf S.A. (1992): Entrepreneurship Education research: Experience and challenge.
- Birkenbihl, M. (2000): Formación de Formadores. Madrid, Paraninfo.
- Cirigliano, G.F.J. y Villaverde, A. (1997): Dinámica de grupos y educación. Fundamentos y técnicas. Buenos Aires, Lumen Humanitas.
- Córdoba, J. L. y Torres, J. M. (1988): Teoría y aplicaciones de marketing. Bilbao, Universidad de Deusto.
- Corbée, y coordinateur (1998): Guide Pedagogique sur l'entrepreneurship.
- Fayolle, A (1998): Teaching of entrepreneurship. Outcomes from an innovative experience.
- Fritzen, S. J. (1984): 70 Ejercicios prácticos de dinámica de grupo. Santander, Sal Terrae.
- Gerbier, J. (1980): Organización y dirección de empresas. Paraninfo.
- Goleman, D. (1995): La inteligencia emocional. Barcelona, Kairós.
- Goleman,D. (1998): La práctica de la inteligencia emocional. Barcelona, Kairós.
- Lèger, Jarniou, C (2001): A propos de promotion auprès de jeunes. Esprit d'entreprise ou esprit d'entreprendre.
- Muñoz Adánez, A. (1994): Métodos creativos para organizaciones. Madrid. Eudema.
- Muñoz Adánez, A. Y Bautista Rojas, Mª (eds) (1999). El espíritu emprendedor y la creación de empresas. Madrid. Ed. Complutense.
- Schieb, Bienfait, N (1999): Project de création comme practique pedagogique: Témoin auprés d'une experience.
- The Ohio State University: PACE Entrepreneurship training materials.
- Vopel, K. W. (1995): Juegos de interacción para adolescentes y jóvenes I. Valores, objetivos e intereses. Escuela y Aprendizaje. Trabajo y Tiempo Libre. Madrid, CCS.
- Vopel, K. W. (1995): Juegos de interacción para adolescentes y jóvenes II. Identidad, cualidades y capacidades. Cuerpo. Madrid, CCS.
- Vopel, K. W. (1995): Juegos de interacción para adolescentes y jóvenes III. Programación de vida. Solución de Problemas. Cooperación. Madrid, CCS.
- Vopel, K. W. (1995): Manual para el animador de grupos. Madrid, CCS.
- Varios (2002): Risks and rewards of entrepreneurships teaching. En EMC publishing, S. Paul M. N.
- Vesper, K. H. (1999): Entrepreneurship Education. Población, editorial.

El Ministerio de Economía y el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte agradecen a la Fundación Tomillo y a Mª Jesús Marrón, catedrática de Didáctica de las Ciencias Sociales de la Universidad Complutense de Madrid, su colaboración en la realización de esta Guía.